
Cyberpunk
0:38
310 67
458092
7 940
531 46
8722 3
39 50
SCAN.6
TARGETING
GASSNER 90
2 0 2 0
LES ANNEES NOIRES

CYBERPUNK



2 0 2 0

LES ANNEES NOIRES

TRADUCTION FRANCAISE DE LA DEUXIEME VERSION AMERICAINE

SOMMAIRE





Auteurs
Mike Pondsmith
Colin Fisk
Will Moss
Scott Ruggels
Dave Friedland
Mike Blum

Traduction
Thierry Bouly
Hervé Cayetanot
Patrick Mariatt

Maquette
Studio Perspectives

Publication
Jean-Marc Daniszewski

Couverture
Alain Gassner

Illustrations
Doug Anderson
Justin Chin
Mike Hernandez
Chris Hockabout
Shon Howell
Sam Liu
Mike Pondsmith
Scott Ruggels

To Lisa.
What a long, strange trip it's been!

ROLES
PERSONNAGES
ANTECEDENTS
TALENTS
ARMES
EQUIPEMENT
CYBEREQUIPEMENT
COMBAT
NETRUNNER



VUE A PARTIR DE LA LIMITE

Comme un vrai Cyberpunk, tu saisis la technologie à la gorge et attends. Tu as des prises d'interface dans tes poignets, des armes dans tes bras, des lasers dans tes yeux et des bioprocesseurs de programmes dans ton cerveau. Tu deviens la voiture que tu conduis, l'arme avec laquelle tu tire... Avec tes doigts cybernétiques tu crochètes des serrures informatiques; avec des sens développés, tu vois dans le futur.

CHAPITRE

1

L'AME ET LA NOUVELLE MACHINE

Le monde de Cyberpunk est un endroit dangereux et violent, rempli de gens qui aiment t'arracher ton bras et le manger. Les concepts traditionnels du Bien et du Mal sont remplacés par les valeurs du système D, tu fais ce que tu as à faire pour survivre. Si en même temps tu peux faire le Bien, super. Mais ne compte pas trop dessus.

Les personnages de Cyberpunk sont des survivants dans un monde dur et lugubre, confrontés aux choix de la vie et de la mort. Suivant ces choix, ils deviendront de vicieux animaux errant dans un monde en ruine ou conserveront les bases de leur humanité première. Les personnages de cyberpunk sont les héros d'une mauvaise situation, travaillant à la rendre meilleure (ou tout au moins vivable) chaque fois qu'ils le peuvent. Qu'il commette des crimes, défie les autorités, voire s'implique carrément dans une révolution, la quintessence du personnage de cyberpunk est qu'il reste un rebelle défendant une cause. En tant que joueur de cyberpunk, c'est à vous de trouver cette cause et de la soutenir à votre corps défendant.

Ceci est l'essence même de cyberpunk, jouez votre personnage avec son genre "insensible-cynique-idéaliste" personnel. Que tu sois un motard vêtu de cuir et ayant des griffes de métal ou une minette en tenue de sport en satin et avec des cyberoptiques dernière mode, tu auras besoin d'un certain panache, d'un certain flair pour te décrire. Pour atteindre l'essence des années 2000 tu as besoin de trois concepts indispensables:

> ***"Sois toujours à la limite. C'est le destin du Cyberpunk"***
>
> ***-Johnny Silverhand***

LA VUE A PARTIR DE LA LIMITE

J'suis ni un homme / ni une machine
J'suis juste quelque chose entre les deux
J'suis tout amour / une dynamo
Alors appuie sur le bouton et laisse moi foncer
En appréciant chaque instant
1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)

Comme ça tu veux être un Cyberpunk? Ou peut être juste y ressembler?

Avant que tu ne quitte ton matelas et ailles plus loin, il y a quelques trucs qu'on voudrait te dire. Premièrement, le nom de Cyberpunk vient de deux mots. Cyber, du terme cybernétique représentant une fusion de chair et d'équipement technologique. Punk, du style musical rock du début des années 1980, style qui préconisait la violence, la rébellion et l'action sociale d'une manière nihiliste. Le terme fut popularisé durant les jours précédant la chute par un groupe d'écrivains de science-fiction spécialisés dans ce genre particulier de techno-mélange. Leurs travaux figuraient un mélange de rock, de pop, de sexe et de haute technologie greffée sur des parties du corps. L'archétype du héros de cyberpunk des années 80 allait des techno-barbares errants dans un monde post-apocalyptique aux héros ayant des implants cybernétiques et des corps sur-mesure.

Bien sur, la vue que nous en avons actuellement en 2020 peut paraître un peu ringarde. Après tout tu lis probablement cet article sur ton ordinateur personnel. Tu utilise un câble d'interface Kiyoshiru 1300A avec une ligne directe branchée sur tes poignets. Tu te branche directement sur tes appareils pour faire le café, ou sur ta 'Benz pour aller au magasin du coin. Mais comprends, en 1990, ceci était considéré comme une utopie. Personne n'avait de branchements. Tu ne pouvais pas joindre Luna sur ton cellulaire. Les drogues sur-mesure étaient illégales. Tu pouvais traverser la majeure partie de la ville sans porter de protection. Même le Réseau n'existait pas.

A présent, nous en savons plus. Les livres d'histoire nous parlent en détail du crash de 1991 lorsque les Eurocombines établirent la bourse mondiale et que l'économie des Etats Unis et de la vieille Russie s'effondrèrent.

A cette époque, nous étions tous les deux des super-puissances au lieu d'une paire de nations de second-rang sur-armées agitant nos armes nucléaires sous l'oeil attentif de l'Agence de Défense Spatiale Européenne. Tant que les massdrivers de Tycho seront prêts à lancer des météores sur Moscou et Washington, nous éviterons probablement la guerre nucléaire que les gens espèrent depuis 1944. Après tout, les météores sont bon marché.

A présent, tout est plus ou moins dirigé par les corporations qui elles mêmes ressemblent plus à des gouvernements. Tu peux aller partout avec un seul passeport, le Mondialisme est total. La plupart des nations actuelles ont stabilisées leurs relations mutuelles et l'Euro-dollar est la monnaie standard. Toutefois les gens se plaignent encore des contrats à vie proposés par les corporations ou de l'abolition des syndicats. C'est le prix à payer pour vivre dans une société stable et protégée, non?
Après tout, tu pourrais vivre dans les "Projets". Seize personnes par appartement, se partageant leur cartes de rationnement hebdomadaires pour acheter de la nourriture, avec huit mille appartements par immeuble? Sur, ce n'est pas la meilleure vie. Mais celle des Boostergangs errants dans les rues, responsables des principaux crimes, n'est pas la meilleure non plus ! Fais ton choix chombatta ! Au moins, les méga-arcologies disposent de flics (ok, des flics dépendants des corporations, mais c'est mieux que de devoir se tourner vers les Euro pour avoir ton Solo personnel!). D'autre part, les réseaux des médias s'assurent que chaque appartement dispose d'un accès direct par câble pour la télévision et la radio, ainsi tu as toujours quelque chose à faire le samedi soir.

Où en étions nous? Ah oui, tu veux être un cyberpunk.

Il faut que tu y réfléchisse encore. Lorsque les grands maîtres du genre écrivirent leurs premiers livres, ils pensaient que la plupart des choses qu'ils écrivaient ne se produiraient jamais, ou alors peut être dans un lointain futur. Personne ne savait que les Allemands de l'ouest produisaient déjà, vers la fin des années 1980, des circuits "organiques", ou que l'armée de l'air des Etats Unis développait des systèmes d'armes contrôlés mentalement. Les muscles en myomères synthétiques commençaient à être utilisés dans l'élaboration des prothèses et peu de monde pouvait imaginer que dans les années 1990 la fabrication de prothèses "organiques" de bras et de jambes serait possible. Il n'y avait que de rares expériences de biotechnologie, des choses comme le Frosban MD et quelques nouveaux types de céréales, rien de comparable avec les cyberanimaux que nous utilisons pour terraformer les colonies martiennes.

Ca a pris une quinzaine d'années pour que les nouvelles technologies rejoignent la fiction. Les militaires commencèrent par utiliser la cybertechnologie pour créer de "parfaits soldats" et des pilotes. Certaines des recherches conduisaient vers le remplacement des membres, des yeux et d'autres parties du corps. Les circuits organiques conduisaient vers des liaisons directes entre des hommes et des ordinateurs. Combinée avec les technologies avancées des télécommunications et les lignes par satellites, la base de ce qui est à présent le Net était établie. Comme à chaque bond en avant technologique, une sorte de technochoc culturel s'instaura.

1) Le style l'emporte sur la matière
Peu importe si tu fais bien quelque chose tant que tu paraît le faire bien. Si tu vas te plante, fais en sorte que tout le monde comprenne que tu as prévu de le faire. Habituellement, les vêtements et le look n'entrent pas en ligne de compte dans une aventure, dans ce monde avoir une veste de cuir et des lunettes de soleil est une preuve de sérieux.

2) L'attitude est tout
C'est vrai. Penser danger ; rend dangereux. Penser faible; rend faible. Penses y, dans les années 2000 tout le monde porte des équipements dangereux et des améliorations issues de la haute-technologie. Ils ne seront pas impressionnés par ton nouveau H&K smartgun à moins que tu ne parades dans le club aussi à l'aise que si tu savais comment t'en servir, et ils auront alors envie de te faire des excuses.

LES REGLES:

1) Le style l'emporte sur la matière

2) L'attitude est tout

3) Fais ta vie à la Limite

4) Triches le premier

-Ripperjack

Ne rentre jamais dans une pièce si tu peux y faire irruption. Ne regarde jamais quelqu'un à moins de pouvoir lui faire ta plus belle gueule d'assassin. Utilise ton sourire "J'suis un mauvais mec et pas toi". N'attend pas ton prochain travail assis derrière le comptoir. Sort dehors et fais le tour des clubs et des tripots. Sois sur d'être là lorsque la fête va commencer.

3) Fais ta vie à la Limite
La **Limite** est la zone incertaine où vont ceux qui prennent des risques. A la Limite tu risque ton pognon, ta réputation voire même ta vie pour quelque chose d'aussi vague qu'un principe ou qu'un gros score. En tant que cyberpunk tu veux être l'action, le début de la rébellion, l'étincelle qui va tout embraser. Rejoins de grandes causes et combat pour de grands changements. Ne roule jamais lentement si tu peux aller vite. Fais face au danger et tiens lui tête. Ne sois jamais trop prudent. Reste à la Limite.

Les Rôles: le coeur du jeu de rôle CYBERPUNK

Le monde de cyberpunk est une combinaison de sauvage, de sophistiqué, de moderne et de rétrograde. De superbes mannequins Techies s'acoquinent aux guerriers de la route en cuirasse, c'est le décor habituel des plus chaudes discothèques, des plus minables bars et des rues les plus sordides de cet endroit post-apocalyptique. Chaque personnage de ce monde joue un **rôle**, un visage qu'il projette, comme étant une chose réelle, vers le monde extérieur. Il existe 9 rôles dans *cyberpunk*: les **Rockerboys,** les **Solos**, les **Netrunners**, les **Corporates**, les **Cops**, les **Fixeurs**, les **Médias** et les **Nomades**. En tant que joueur de *cyberpunk,* c'est à toi de sélectionner un de ces rôles pour ton personnage.

CAPACITES SPECIALES

Une **capacité spéciale** est un talent réservé à une classe de personnage spécifique; par exemple, les Rockerboys ont la capacité spéciale de *Commandement Charismatique* qui représente leur pouvoir sur leurs légions de fans. En utilisant cette capacité spéciale, vous utiliserez sa valeur ajoutée à la caractéristique spécifique, exactement comme si elle était une compétence.

Rockerboy: Commandement Charismatique. Cette compétence permet au Rocker de soulever des foules égales au carré de son niveau de compétence multiplié par 200.

Solo: Sens du Combat. Le niveau est ajouté à tout ses jets d'Initiative et de Perception, ceci fait du Solo la personne réagissant le plus rapidement.

Netrunner: Interface. Cette compétence reflète la capacité qu'a le Netrunner de manipuler des programmes d'interface. C'est aussi cette compétence qui est utilisée lorsqu'il travaille sur des Menus comme Localiser Pilotable, Lancer Programme, Contrôler Pilotable, Liaison LDL, Copier, Créer, Effacer. Les autres joueurs peuvent eux aussi entrer dans le Net mais ils ne peuvent pas utiliser les Menus.

Techie: Système D. Cette compétence de réparation générale permet au Techie de réparer ou de modifier temporairement n'importe quoi durant 1D6 tours par niveau de compétence.

Medtech: Techniques Médicales. C'est cette compétence qui est utilisée pour exécuter des soins médicaux ou chirurgicaux.



Média: Crédibilité. La capacité que les gens croient en ce que vous dites lorsque vous êtes personnellement à l'antenne.

Cop: Autorité. La capacité d'intimider ou de contrôler les autres en tant que représentant de la loi.

Corporate: Ressources. Ceci représente la capacité du Corporate à utiliser les ressources de sa corporation. C'est utilisé comme une compétence de persuasion basée sur l'échelle des ressources demandées.

Fixer: Indic. La capacité de localiser des gens, d'obtenir des informations, etc. Cette compétence vous permet d'obtenir tout renseignement qui peut vous rapporter un max d'EB.

Nomade: Famille. Cette compétence permet au Nomade d'appeler à son aide autant de membres de sa famille que son niveau de compétence multiplié par 2.

Technochoc: Lorsque la technologie dépasse la capacité des gens à la comprendre ou à l'intégrer dans leur vie. Soudainement, les gens craquent. Ils deviennent irrationnels; violents; des familles se dispersent; des amitiés se brisent. Les gens se sentent abandonnés face à l'univers. Eventuellement, la société, victime d'une psychose de masse, gronde et réclame un arrêt des avancées technologiques. C'est ce que nous appelons de nos jours l'Effondrement.

Il y eut trois réponses principales au technochoc. La majorité des gens, leur vie déracinée et changée par les avancées, s'assirent passivement en attendant que leurs chefs leur disent quoi faire ensuite. Un groupe moins important essaya de revenir en arrière, créant ainsi les bases de ce que nous appelons les "néo-luddites". Le groupe restant décida de faire face au futur. Se référant aux écrits visionnaires des années 1980, ils établirent le mouvement que nous appelons actuellement "cyberpunk".

Ok, t'y es à présent.

En tant que cyberpunk, tu prends la technologie à la gorge et tu ne la laisse pas tomber. Tu n'es pas effrayé de tester les derniers "perfectionnements" de la cybertechnologie et de la biotechnologie. Tu dispose de prises d'interface branchées à tes poignets, d'armes dans tes bras, de lasers dans tes yeux et des bioprocesseurs de programmes dans ton cerveau. Tu deviens la voiture que tu conduit, le gyro que tu pilote, le flingue avec lequel tu tire. Tu plonge la tête la première dans le Réseau, utilisant ton esprit pour se déplacer à la vitesse de la lumière partout à l'intérieur du vaste réseau des forteresses de données et de l'intelligence artificielle. Avec des doigts cybernétiques tu crochètes des combinaisons informatiques; avec des sens développés, tu vois dans le futur.

Cyberpunk est aussi une attitude. Tu portes les vêtements les plus "in", connais les gens qu'il faut, et suis les bonnes foules. Tu planifies tes crimes dans les clubs et les bars les plus branchés; tes ennemis sont des armées corporatistes, des gangs de motards cyborgs, des assassins puissamment armés et des mecs branchés sur des ordinateurs. Tes armes sont tes nerfs, ta vista, ta classe et le Minami 10 Smartgun qui est dans ton holster.

T'es prêt maintenant? Bien sûr que tu l'es. T'es trop impatient.

Maintenant t'es un cyberpunk.

"J'ai toujours su ce que je voulais faire. C'était vraiment évident. Il y avait ces larves, là dehors, qui bousillaient le monde. Ils tuaient des gens, violaient la terre et nous mentaient quand on les attrapait.

Alors j'ai décidé de leur mettre le feu au cul et de les faire suer. C'est pourquoi je suis devenu un Rockerboy.

La musique est toujours assenée selon le GAA: Guitare, Attitude et Audience. Moi, j'avais une Guitare et une Attitude. Tout ce qu'il me restait à faire, c'était d'avoir le dernier..."

- Kerry Eurodyne, Rockerboy.

ROCKERBOYS

DES ROCKERS REBELLES QUI UTILISENT LA MUSIQUE ET LA REVOLTE POUR COMBATTRE L'AUTORITE

Si vous vivez pour le rock, vous êtes des leurs. Les rockerboys sont les poètes, les consciences sociales et les rebelles des rues dans les années 2000. Avec l'arrivée des porta-studios digitaux et de la reproduction de disques laser dans les garages , n'importe quel rocker peut faire descendre son message dans la rue, le mettre chez les disquaires, le faire diffuser par les satcoms.



Quelque fois ce message n'est pas du type de ceux que les Corporations ou le gouvernement veulent entendre. Quelquefois ce que vous dites porte un coup aux puissants qui décrivent réellement ce monde. Mais vous vous en foutez, parce que, en tant que Rockerboy, vous savez que votre devoir est de défier l'autorité, soit par des chansons engagées qui disent les choses telles qu'elles sont, ou juste en jouant un rock n'roll d'enfer qui attirera les gens dans les rues loin de leur poste de télévision. Les rockerboys peuvent être fiers de leur histoire: Dylan, Springsteen, Les Who, Elvis, Les Stones; les légions de héros du rock qui disaient la vérité avec des hurlements de guitare et des paroles sortant des tripes.

En tant que rockerboy, vous avez le pouvoir de faire bouger les gens, les mener, les inspirer, les informer. Une de vos chansons peut donner du courage au timide, de la force au faible, la vue à l'aveugle. Les légendes des Rockerboys ont mené des armées contre les Corporations et les gouvernements. Les chansons des rockerboys ont dénoncé la corruption, fait tomber les dictatures. C'est beaucoup de puissance pour un gars qui fait des cabrioles chaque soir dans une autre ville. Mais vous pouvez le maîtriser. Après tout, vous êtes venu pour jouer !

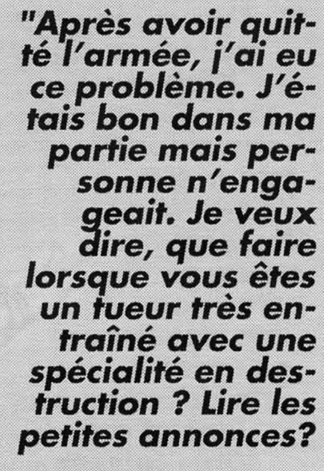
Solos

TUEURS A GAGES, GARDES DU CORPS, ASSASSINS, SOLDATS

Vous êtes né avec une arme à la main; la main de chair et de sang, pas le stock d'armes métallique qui recouvre la plus grande partie de votre autre bras. Que vous soyez un garde indépendant, un tueur à gages ou un des cybersoldats corporatifs qui font respecter les accords commerciaux et traitent les "opérations noires" des Compagnies, vous êtes une machine de combat d'élite du monde de Cyberpunk.

La plupart des Solos ont effectué une période militaire, soit dans une armée corporative ou dans l'une des continuelles "actions de police" d'un gouvernement à travers le monde. Au fur et à mesure des blessures en combat, vous avez de plus en plus fait appel au hardware : cybermembres pour les armes et armures, puces de bio-programmes pour augmenter les réflexes et la perception, drogues de combat pour prendre le pas sur vos opposants. Si vous êtes le meilleur d'entre les meilleurs, vous pouvez même quitter le statut de samouraï corporatif pour devenir ronin, louant vos talents de tueur, de garde du corps ou de justicier à quiconque peut payer vos tarifs exorbitants.

Ca semble intéressant? Il y a une contre-partie, très lourde. Vous avez perdu tellement de votre enveloppe corporelle originelle que vous êtes presque devenu une machine. Vos réflexes de tueur sont si implantés que vous devez vous surveiller à tout moment pour ne pas devenir berserk. Des années de drogues de combat prises pour rester vigilant vous ont donné de terribles dépendances. Vous ne pouvez faire confiance à personne; votre mère, vos amis, vos amours, personne. Une nuit vous dormez dans un condo tout en haut de la Cité, la suivante dans une allée pouilleuse de la Rue. Mais c'est le prix pour être le meilleur. Et vous êtes d'accord pour le payer.



"Après avoir quitté l'armée, j'ai eu ce problème. J'étais bon dans ma partie mais personne n'engageait. Je veux dire, que faire lorsque vous êtes un tueur très entraîné avec une spécialité en destruction ? Lire les petites annonces?

Après quelques mois dans la Rue, j'ai eu un accrochage avec un Booster du coin. Je l'ai refroidi et suis retourné à mon verre. Dix minutes plus tard, le recruteur de Militech est venu me voir et a déposé une carte de crédit...

Maintenant je suis un homme de la compagnie. La paie est bonne, le boulot constant et ils paient mes pièces de rechange. Pour l'instant, je suis toujours vivant. Pour l'instant, ça va."

-Morgan Blackhand

> ***"Vous les gars qui vivez dans l'Espace Réel, vous vous traînez si lentement. Moi j'aime le Réseau. Il bouge vite. Vous ne devenez pas vieux, vous ne devenez pas lent et avachi. Vous laissez juste la viande derrière vous pour partir en hurlant.***
>
> ***Le premier système que j'ai attaqué, je pense qu'ils avaient un espèce de runner jouant le sysop pour eux. J'ai pénétré à l'intérieur, grillé le gars avec un Eclair diabolique que j'avais emprunté et j'ai pillé la plus grande partie de la forteresse de données.***
>
> ***Quelque part dehors, il y a un gars avec la moitié du cerveau grillé. Je me demande s'ils ont trouvé le corps. Je me demande si, un jour, ils trouveront le mien dans le même état..."***
>
> ***-Spider Murphy***

NETRUNNERS



PIRATES INFORMATIQUES CYBERNETIQUES

A trois ans, vos parents vous ont acheté un vieil Apple IV GS avec un écran mural Radius 241 et votre vie a changé. Au collège, vous avez assimilé toute la littérature informatique que le laboratoire de l'école pouvait vous donner. Vous utilisiez déjà le C et METALINGUA pour pénétrer les ordinateurs centraux du district et changer vos notes. A treize ans, vous aviez transféré suffisamment de fonds à partir de comptes non protégés de la TransAmerican Bank pour financer vos premières prises d'interfaces neurales.

Maintenant, rien ne peut vous arrêter. Grâce à votre liaison mentale directe avec l'ordinateur, vous pouvez plonger la tête la première dans les vents de données déroutants du Réseau, le système de télécommunication mondial qui relie l'humanité. Comme un spectre électronique, vous êtes le "hacker" ultime, votre cerveau câblé à des modems spéciaux et des liaisons informatiques. Vous vous glissez avec aisance dans les systèmes centraux les plus "durs". Vos programmes défensifs et offensifs sont là, prêts à répondre à la moindre sollicitation de vos doigts mentaux : un rapide coup de Démon ou Vampire et la forteresse de données tombe. IBM, ITT, Sony-Matsushima-Ford. Vous avez tâté de tout, achetant, échangeant et vendant à volonté leurs secrets les plus cachés.

Quelquefois vous avez découvert des choses importantes, escroquerie corporative ou secrets dangereux. Mais ce n'est pas pour cela que vous parcourez le Réseau. Vous vivez pour le nouveau programme, la prochaine connexion satellite, le prochain fichier de données toutes chaudes qui croisera votre chemin. Vous pensez que c'est seulement une question de temps. Chaque année les programmes anti-intrusion deviennent meilleurs, les Intelligences Artificielles plus intelligentes. Tôt ou tard, un programme ou un programmeur plus rapide vous attrapera, vous atteindra avec ses doigts électroniques à travers les prises d'interface et arrêtera votre coeur. Mais le temps joue pour vous et tant que durera la chevauchée, vous serez là, le cerveau à nu et la tête la première dans le Réseau.

TECHIES

DOCTEURS ET MECANOS RENEGATS

Vous ne pouvez rien laisser tranquille. Si ça se trouve à côté de vous plus de cinq minutes, vous le démontez et le transformez en quelque chose de nouveau. Vous avez toujours au moins deux tournevis et une pince dans vos poches. Panne d'ordinateur? Pas de problème. Brûleur d'hydrogène en rade dans votre Ford-Toyota? Pas de problème. Z'arrivez pas à faire marcher la vidéo ou vos prises d'interface font de l'écho? Pas de problème.

Votre vie consiste à construire, réparer et modifier, une occupation cruciale dans un monde technologique où personne ne sait réellement comment marche la moitié des choses. Vous pouvez vous faire du fric en réparant les objets de tous les jours, mais pour gagner beaucoup d'argent, vous devez tâter des gros boulots. Armes illégales. Cybertech illégale ou volée. Espionnage corporatif et matériel de contre-espionnage pour les "opérations noires" des grands garçons. Des petits gadgets bien nets comme les bombes thermiques et les robots chasseurs-tueurs pour les occasionnelles "finitions".

Si vous êtes bon, vous vous faites un tas de fric. Et cet argent est placé dans d'autres gadgets, matériels et informations. Vous achetez presque toutes les nouveautés, car elles peuvent avoir une douzaine d'autres applications parallèles. Bien sûr, votre travail de contrebande ne vous fait pas que des amis. Il vous amène aussi un nombre impressionnant d'ennemis: des gens qui ont eu affaire à vos oeuvres et n'ont pas apprécié. Alors vous devez investir dans un tas de systèmes de défense et, si vous êtes réellement au pied du mur, donner quelques pièces à un Solo ou deux.

Votre cousin, en bas dans la rue, est comme vous mais c'est un médtechie. Dans un monde où la moitié de la médecine repose sur la mécanique, ça se comprend. Il peut faire une opération chirurgicale de contrebande plus vite que vous réparez un grille-pain, et les Solos accourent toujours vers lui pour réparer leurs blessures et installer de nouvelles cybernétiques illégales. Il a un tas de problèmes semblables aux vôtres, mais il espère que ce nouveau travail avec Trauma Team calmera le jeu. Vous espérez qu'il ait raison. Vous aurez besoin de ses services plus tôt que vous le pensez.

"Bon, vous voulez que je mette un interrupteur à retard dans la chose? Et vous vous fichez du rayon de l'explosion?

Pas de problème. Au moins vous demandez un job simple. Le dernier gars qui est venu ici, il voulait que je lui construise une cybermain avec un... oh, merde, vous ne pouvez pas savoir. Les gens veulent des trucs des plus bizarres ces temps ci...

J'ai entendu dire qu'avec le nouveau cybermatériel sur lequel ils travaillent à Chiba, on va pouvoir caser plus d'options dans votre corps que dans une super Mercedes aérodyne... Pas de problème. Si vous pouvez avoir les pièces, je peux le faire. Comptez sur moi, chombatta."

-Mister Ice, responsable de Design Technix, Inc.



MEDIAS

"Ok, c'est dangereux. Ecoute, je vais te dire quelque chose. Quand j'étais gosse, je regardais les reporters des informations télévisées. Ils portaient leurs habituels trenchcoats et émettaient toujours à partir d'endroits exotiques comme le Mozambique ou Saïgon. Ils sont allés au coeur des zones de combat d'Amérique Centrale avec les cybervéts, et ils avaient un reportage même quand les tirs atteignaient le maximum de férocité. C'est ce que j'aime, le danger."

-Lyle McClellan Network 54

JOURNALISTES ET REPORTERS QUI RISQUENT LEUR VIE POUR LA VERITE

Ils camouflent la vérité là bas. Et vous allez les arrêter. Quelqu'un doit le faire. Les Corporations dirigent le monde. Elles vendent des produits toxiques, déstabilisent les économies et commettent des meurtres en toute impunité. Le gouvernement ne les arrêtera pas, elles possèdent le gouvernement. La seule chose entre les Corporations et la domination du monde est le média. Et c'est vous.

Vous avez une caméra vidéo et une carte de presse, et vous n'avez pas peur de les utiliser. Vous êtes une figure nationale, vue tous les soirs sur un million de téléviseurs à travers le monde. Vous avez des fans, des contrats et votre propre Corporation vous soutient. Ils ne peuvent vous faire disparaître. Lorsque vous vous mettez à creuser pour trouver la saleté et la fange que les officiels corrompus et les lèches-culs corporatifs essaient de couvrir, vous pouvez creuser profond. Le matin suivant, vous pouvez mettre le détail de leurs forfaits à la une des journaux et sur les écrans vidéos. Alors le gouvernement doit agir.

Une semaine plus tôt, vous avez suivi un bon tuyau et découvert une corporation médicale qui vendait des drogues illégales dans la Rue. Cette semaine, vous révélez une guerre corporative secrète en Amérique du Sud, une guerre avec jets, bombes et cybertroupes qui a tué quasiment sept mille personnes innocentes. Chaque nouvelle histoire que vous exhumez est une victoire de plus pour la liberté et la justice. Sans parler des taux d'audience.

Ce n'est pas facile. Ils ont essayé de faire pression sur votre Médiacorpo des douzaines de fois. Certains de vos reportages ont été étouffés, Une fois, la pression des Corporations les a forcés à annuler votre reportage télévisé. Chaque fois, vous êtes allé au sommet, soutenu par votre rédacteur en chef et votre équipe, et vous vous êtes battu pour que le reportage sorte. Trois ou quatre fois, ils ont essayé de vous tuer. C'est pourquoi vos arrières sont protégés par un crack des Solos gardes du corps et vous avez un des meilleurs NetRunners du milieu qui parcourt le Réseau pour couvrir vos reportages. Vous devez être bon, ou alors...

Votre NetRunner vient de vous donner un tuyau par téléphone. Il a trouver un tuyau sur vingt tonnes d'armes illégales en train d'être transférées vers un port de Bolivie - peut-être nucléaires. Vous attrapez votre matériel et prévenez votre ange gardien. Vous allez casser ces bâtards. Cette fois, c'est sûr.

COPS

SUPER FLICS DES RUES SORDIDES DU 21EME SIECLE

Dans l'ancien temps, ils se contentaient de tirer sur les flics. Maintenant vous pouvez vous estimer heureux si vous vous en tirez avec quelques coups. Ces temps-ci la Rue est devenue glauque, remplie de nouvelles drogues, nouveaux gangs, nouvelles armes qui font passer le M-16 pour un jouet d'enfant. Si vous faites partie des forces municipales, vous savez combien c'est dur. Vous portez au moins quatre armes de gros calibre, la plupart tout automatique, un gilet de kevlar qui arrête 100 kg par cm2 et vous êtes toujours sous-armé et surclassé. Premièrement, la moitié des gangs sont des cybers, super vitesse, super réflexes, vision dans le noir, armes incorporées aux membres... Et l'autre moitié sont des mercenaires corporatifs; des bandes recrutées par les Corpos pour renforcer leurs polices dans la Rue. Et vous êtes là, un cop ou détective faisant sa ronde dans un fourgon blindé, patrouillant cette jungle au milieu des gros prédateurs.



"Lâche ça, punk. J'ai pas envie d'écouter l'histoire de ta vie, et je me fous de c'que la société t'as fait. Je veux juste voir ce pistolet toucher le sol. Maintenant... Avant que je te fasse un autre nombril..."

-Sgt Max Hammerman NCPD

Les Cops Corporatifs, ça c'est le pied. Armes lourdes, armure de combat complète, support de Trauma Team, véhicules AV-4 d'assaut et gyrocoptères avec minicanons. Mais ils patrouillent seulement les secteurs de la ville pour lesquels le gouvernement leur a donné une licence. Les jolis quartiers bien propres, plein d'immeubles, de bureaux tout neufs et de bons restaurants; où aucun psychopunk câblé ne fera jamais de descente meurtrière avec un AK-47.

Vous avez les quartiers pourris. Bâtiments calcinés, voitures abandonnées, où chaque nuit est un nouvel échange de coups de feu et une nouvelle éventualité de mort affreuse.

Si vous n'avez vraiment pas de bol, vous être muté dans les rangs des Psychosquads. Les gars des Psychosquads sont chargés de pourchasser les cyborgs lourdement blindés et armés qui ont flippé. Bien sûr, ils ont accès aux armes lourdes, aux gyros et AV. Mais un cyberpsycho peut passer à travers un tir de mitrailleuse sans rien sentir. Un tas de flics des Psychosquads sont aussi des tarés. Ils se gonflent de réflexes boostés, prennent des armes monstrueuses et vont chasser les cyborgs en solitaire. Mais vous n'êtes pas aussi fou. Pas encore.

"Du fric. Ouais, j'ai du fric. Une nouvelle BMW aérodyne, un loft dans la Zone Corporative.

L'argent, ça vaut rien. Vous faites ça pour le pouvoir. Le pouvoir de faire faire les choses, de prendre les grandes décisions, de changer les choses. Vous passez un coup de fil et vous vous retrouvez en train de dire à un président de quelque Euronation vacillante qu'il ferait mieux de jouer dans votre camp s'il ne veut pas devenir de l'histoire ancienne.

C'est pourquoi vous jouez. C'est pourquoi je suis avec la Compagnie."

Un corporatif anonyme.

CORPORATES

HABILES RAIDERS ET MULTI-MILLIONNAIRES



Dans les temps anciens, vous auriez été appelés yuppie, un commercial fonceur en train de grimper rapidement les échelons corporatifs. Evidemment, c'est vendre votre âme à la compagnie. Mais regardez les choses en face: les Corporations dirigent le monde Cyberpunk. Elles contrôlent les gouvernements, les marchés, les nations, les armées; comme vous voulez. Et vous savez que quiconque contrôle les Corporations contrôle tout le reste.

En ce moment votre vie de cadre débutant est tout sauf simple. Il y a des gars en-dessous de vous qui tueraient pour prendre votre place. Il y a des gars au-dessus de vous qui tueraient pour vous empêcher de prendre leur place. Et ils ne plaisantent pas lorsqu'ils parlent de meurtre. Tout le monde, du haut en bas de l'échelle, a sa propre équipe de Solos et de NetRunners pour s'occuper de ses petits projets. Sabotage? Constamment. Corruption? Routine. Chantage? Commun. Promotion par assassinat? Toujours une possibilité. Les enjeux sont si grands. Une erreur et vous pouvez vous retrouver dans la Rue avec le reste de la fange. Ou mort.

Et les projets que vos supérieurs vous donnent! Certains sont assez directifs : sortez un nouveau plan de production pour le département médical de la Corporation. Certains sont assez vagues : envoyez une équipe "Opérations Noires" dans la ville pour répandre un virus de synthèse que l'équipe de marketing peut éliminer en vendant le vaccin. La semaine dernière, vous avez dirigé une équipe mixte de Solos, NetRunners et Techies dans une opération de chasse à l'homme pour kidnapper un chercheur d'une compagnie rivale. La semaine précédente, votre projet était de voler les plans d'une nouvelle navette orbitale de l'Agence Spatiale Européenne (pour que la Division Aérospace puisse copier le concept et le vendre aux Sovièts).

Vous vous êtes dit que vous aviez rejoint la corporation pour la rendre meilleure. Travailler de l'intérieur, vous disiez. Mais, maintenant, vous n'êtes plus si sûr. Vos idéaux sont un peu ternis et les choses sont en train de devenir assez sombres. Mais vous n'avez pas le temps de vous occuper de l'éthique. Vous devez faire un rapport pour dans une heure, et il semble que le gars des Ventes essaie de givrer votre base de données pour de bon. Vous allez le givrer avant.

FIXERS

FAISEURS D'AFFAIRES, CONTREBANDIERS, ORGANISATEURS ET COURTIERS EN INFORMATIONS

Vous avez vite réalisé que vous n'obtiendrez jamais un boulot dans une Corporation. Et vous ne pensiez pas non plus être assez costaud pour devenir un Solo. Mais comme punk à la petite semaine, vous saviez que vous étiez doué pour découvrir ce que les autres gens voulaient et comment le leur procurer. Contre menue monnaie, bien sûr.

Maintenant vos affaires ont dépassé le stade de l'amateurisme pour la grande échelle. Peut-être que vous faites traverser la frontière à des armes illégales. Ou vous volez et revendez des fournitures médicales aux Corporations. Peut-être que vous êtes un courtier en talents, jouant les agents pour des Solos et des Runners de haut vol ou même louant les services de toute une horde de Nomades pour couvrir les contrats d'un client. Vous achetez et vendez les faveurs comme un parrain de la Mafia à l'ancienne. Vous avez des contacts dans les milieux des affaires et de la politique. Vous ne le faites pas directement, bien sûr. Non, vous utilisez vos contacts et alliés qui font partie d'une vaste toile d'intrigue et de coercition. S'il y a un nightclub chaud dans la ville, vous y avez des parts. S'il y a de nouvelles armes de classe militaire dans la Rue, vous les y avez amenées. Si une guerre corporative se calme, vous êtes en train de joueur les médiateurs entre les deux parties en gardant un oeil sur une opportunité.

Mais vous ne faites pas tout cela uniquement pour l'argent. Si quelqu'un doit attendre que les choses se tassent, vous le cachez. Vous trouvez des logements lorsqu'il n'y en a pas et vous amenez de la nourriture lorsqu'il y a un blocus. Peut-être que vous le faites parce qu'ils vous en seront redevables plus tard, mais vous n'en êtes pas sûr. Vous êtes un tiers Robin des Bois et deux tiers Al Capone. Dans les années 90, on vous aurait appelé Maître du Crime. Mais ce sont les années 2010, fragmentées, vicieuses et dangereuses.

Maintenant on vous appelle Fixer.



"Ne me faites pas passer pour un "Robin des Bois". Je fais mon boulot, rien de plus. Je donne aux gens ce qu'ils veulent et ils me paient en retour.

D'accord, parfois je diminue les additions çà et là, mais c'est bon pour le business. Vous vous faites un ami; il vous planquera chez lui lorsque la Rue deviendra trop chaude et il vous passera quelques bits de données en échange de bon procédés. Mais c'est le business.

J'ai un slogan... Combien vous me payez ?"

-Phil "Nacho" Hernandez Fixer

"Des armes. Des armes et des cyberbikes. C'est comme ça qu'on tient le coup. Nous n'avons pas d'attache à part la Caravane. Nous n'avons pas d'autres droits que ceux qu'on prend. On est éjecté des villes par les flics. On est attaqué par les hordes de guerriers de la route et on survit parce qu'on a des armes et des motos...

Il y a ici des gosses, des vieilles femmes et des vieillards, des familles. Ce n'est pas un gang. Ces gens sont ma famille."

-Nomade Santiago

NOMADES

GUERRIERS ET GITANS QUI ERRENT SUR LES ROUTES

Ils ont chassé votre famille de la ferme dix ans plus tôt. Les Corporations sont arrivées, ont pris la terre et mis des gardes partout. Ce n'est pas la première fois que cela arrivait, et ce ne sera pas la dernière. Petit à petit, votre famille est tombée sur d'autres familles déracinées, et elles ont rencontré un autre groupe... jusqu'à ce qu'elles constituent une horde de Nomades de presque deux cents individus.

Maintenant, entassée dans une énorme flotte bariolée de voitures, vans, bus et RV, votre horde de Nomades erre sur les routes. Vous cherchez du ravitaillement, des petits boulots et des pièces détachées dans un monde où la société s'est fragmentée. La horde est votre maison, elle a des professeurs, des médtechs, des chefs et des mécanos. C'est virtuellement une ville sur roues dans laquelle tout le monde est apparenté par mariage ou filiation. Quelquefois, la horde descend en ville pour faire le plein en carburant et en nourriture. A d'autres moments, elle oblique vers le Sud pour suivre la cueillette. Vous ramassez la récolte en échange d'argent ou de nourriture. Des hordes moins respectueuses de la loi sont comme des armées en mouvement, terrorisant les villes et se louant comme forces dans les guerres corporatives. Pour d'évidentes raisons, les flics n'aiment pas les nomades. Mais ça ne fait rien. Vos véhicules sont généralement bien protégés et hérissés d'armes volées : mini canons, lance-roquettes et équivalents. Chaque enfant sais comment utiliser un fusil et tout le monde possède un couteau. Etre sans toit dans les années 2000 n'est pas facile.

Les membres les plus visibles de la Horde sont les Scouts, des pilotes bardés de cuir sur des motos ou dans des voitures puissantes, qui protègent le convoi des attaques et cherchent des sites de campement sûrs. En tant que Scout, vous cherchez les problèmes, et vous arrivez généralement à en trouver suffisamment. Les bandes rivales, la Loi et les Corporations en ont après vous. Comme un cow boy des temps modernes, vous parcourez la rude piste. Vous avez une arme, une moto et c'est tout ce qu'il vous faut. Vous êtes un Nomade.



Ils fonçaient à toute allure lorsqu'ils nous touchèrent. Il devait y en avoir une centaine. On était plantés là, sur le point d'aller bouffer les pissenlits par la racine. C'est alors que Razorjack sortit ses BigRipps, hurla comme un dément et se précipita sur la cyberbike de tête.

-Savage Doc

CHAPITRE 2 DEVENIR CYBERPUNK

Headware: c'est le matériel, la structure qui permet à votre personnage de s'interfacer avec les règles. Souvenez-vous que la disquette n'est pas le logiciel, et que les jets de dés ne sont pas votre personnage. Ne vous réfugiez pas trop derrière les caractéristiques.

Points de personnages

Ces points sont comme de l'argent liquide. Vous les dépensez pour "acheter" des aspects "mécaniques" de votre personnage, comme par exemple une certaine apparence, une forte constitution, un sang froid inébranlable ou des atouts divers dans la rue. Nous vous donnons le choix entre trois méthodes pour générer vos Points de Personnage:

Headware: Le truc qui est nécessaire pour créer une personnalité d'interface avec les règles du jeu.

1) Au hasard : Lancez 9D10 et additionnez le résultat, qui représente le total de vos points.

2) Equilibrée : Lancez 6D10 et ajoutez +30 au résultat, qui représente le total de vos points.

3) Cinématique : Option exclusivement réservée aux maîtres de jeu. En tant que créateur de l'aventure, le maître de jeu a la possibilité de choisir le nombre de points pour chaque personnage suivant son importance dans le jeu.

Héros majeur	80 points
Personnage d'importance mineure	70 points
Héros mineur	75 points
Personnage d'importance mineure	60 points
Personnage moyen	50 points

Note : Nous pourrions, à ce stade, mettre en garde les maîtres de jeu en cours de prospection contre les astuces variées des joueurs pour créer de "super-personnages". Mais regardons les choses en face; s'ils tiennent absolument à jouer ce type de personnage, de quel droit les en empêcher ? Vous êtes tous de grands garçons et de grandes filles maintenant, et si vous, le maître de jeu, pensez que les joueurs dépassent les limites, pourquoi ne pas réagir en conséquence et les gâter ?

C'est la vision Cyberpunk des choses.

LES DES

Tous les systèmes de Cyberpunk font appel à deux sortes de dés; le dé à six faces commun (utilisé dans la plupart des jeux de société et à Las Vegas), et la variété plus ésotérique du dé à dix faces (uniquement utilisé dans la marine impériale japonaise et de nombreux jeux de rôle). L'usage des dés à Cyberpunk est généralement précisé par l'abréviation "D" suivie du nombre de faces du dé à employer. Par exemple, un "D6" indique un dé normal à six faces. Les dés peuvent être employés de nombreuses façons différentes:

Lancer un groupe de dés et en additionner les résultats (lancez 3D6 signifie lancez trois dés à six faces pour obtenir un résultat de 3 à 18)

Lancer un seul ou plusieurs dés en ajoutant au résultat un autre nombre (appellé modificateur) pour obtenir un résultat final, exprimé par 1D6+1, ou 1D10-2.

Lancer deux dés à dix faces (2D10), en désignant un dé représentant les dizaines et l'autre les unités (ce jet particulier s'appelle un jet de pourcentage et donne un résultat de 01 à 100).

Arrondir et modifier: à Cyberpunk, si l'on vous demande de diviser un nombre et que vous obtenez un nombre décimal, arrondissez au nombre entier le plus proche (2.65352 devient 3). Si un nombre modifié (comme 1D6-4) s'avère inférieur à zéro, il prend automatiquement la valeur de 1, sauf précision contraire.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

La première chose que vous devrez faire est de vous ménager un endroit pour y enregistrer toutes vos informations.

Photocopiez (ou créez) votre feuille de personnage pour travailler dessus.

Prenez garde de conserver une copie de cette feuille, au cas où l'original serait déchirée lors d'une rixe.

RAPPELEZ VOUS: LE FUTUR EST A JETER.

Ok, prenez votre feuille de personnage, lancez vos dés et commençons à créer votre personnage.

Caractéristiques

Chaque personnage de Cyberpunk possède neuf caractéristiques, qui sont des valeurs représentant le niveau d'aptitude inné du personnage pour certains types spécifiques d'activité. Ces caractéristiques ont une valeur comprise entre deux et dix, deux représentant le niveau le plus bas concevable pour le personnage, et dix le niveau le plus haut. La moyenne est de l'ordre de cinq à six. Vous dépenserez vos points de personnages dans ces neuf caractéristiques, en ajustant le nombre de points que vous allouerez à chaque caractéristique en fonction du type de personnage que vous désirez créer. Aucune caractéristique ne peut être inférieure à deux ou supérieure à dix lors de la création du personnage.

Intelligence (INT)

Cette caractéristique mesure votre aptitude à cerner et résoudre divers problèmes, à détecter les détails, à retenir les informations. La majorité des personnages auront besoin d'une intelligence (INT) élevée, en particulier les Netrunneurs et les Membre de Corporation.

Reflexe (REF)

Cette valeur est en fait une combinaison, non seulement de votre dextérité mais également de la façon dont votre coordination physique influera lors de hauts faits de conduite, de pilotage, de combat et d'athlétisme. Les personnages prévoyant d'engager de nombreux combats (comme les Solos, les Nomades et les Rockerboys) devraient systématiquement investir leurs points au maximum pour obtenir des Réflexes (REF) les meilleurs possibles.

Sang Froid (SF)

Cette caractéristique indique la résistance du personnage au stress, à la peur, à la pression, à la douleur physique et/ou à la torture. Le Sang froid est essentiel pour déterminer votre détermination à continuer le combat en dépit des blessures ou votre capacité de combat sous le feu adverse. Il indique également l'état psychologique du personnage et son aptitude à en imposer aux autres. Les Rockerboys et les Revendeurs devraient toujours avoir beaucoup de Sang froid, les Solos et les Nomades devant avoir le maximum.

Technologie (TECH)

Cette valeur indique votre familiarisation avec le matériel cybernétique ou techniquement similaire. A Cyberpunk, l'aptitude à utiliser la technologie et à réparer est d'importance primordiale; TECH sera la caractéristique utilisée pour acquérir, réparer et essayer d'utiliser des équipements auquels vous n'êtes pas habitué(e). Si tous les personnages doivent avoir un TECH décent, les Techniciens potentiels devraient quant à eux opter pour le maximum dans cette caractéristique.

Chance (CH)

C'est ce "on-ne-sait-quoi" intangible qui fait basculer les évènements en votre faveur. Cette caractéristique chiffre le nombre de points que vous pourrez utiliser à chaque partie pour influencer les conséquences d'un évènement critique. Pour utiliser votre Chance (CH), vous pouvez ajouter un certain nombre ou la totalité de vos points de chance à un jet critique, jusqu'à ce que vous ayez utilisé tous vos points. Ces points reviennent à votre maximum à chaque session de jeu.

Beauté (BT)

Cette caractéristique décrit votre aspect extérieur. A Cyberpunk, être bon ne suffit pas. Vous devez faire impression lorsque vous agissez (tout est dans l'attitude). L'Apparence a une importance particulière pour les Medias et les Rockerboys, pour qui la beauté et le charme font partie du métier.

Mouvement (MV)

Cette valeur indique la rapidité à laquelle votre personnage peut courrir (important lors des combats). Plus votre MV est élevé, plus grande est la distance (en mètres) que vous pouvez couvrir en une phase de combat.

Courrir: pour déterminer cette distance, multipliez votre caractéristique par 5. Le résultat obtenu est la distance en mètres parcourue par le personnage en courrant en un seul tour. Ecrivez cette valeur sur votre feuille de personnage.

Saut: pour déterminer à quelle distance peut sauter votre personnage (avec élan), divisez votre MV par quatre. Ecrivez le résultat dans la case saut de votre feuille de personnage.

Constitution (CON)

Cette caractéristique est une combinaison complexe de la force, de l'endurance et de la morphologie du personnage. La Constitution détermine les dommages que vous pouvez supporter, les charges que vous pouvez soulever ou transporter, à quelle distance vous pouvez lancer des objets, comment vous vous remettez des chocs et détermine les dommages additionnels que vous causez

NOM	

ROLE ☐ Solo ☐ Rocker ☐ NetRunner ☐ Media ☐ Fixer ☐ Cop ☐ Corpo ☐ Techie ☐ Medtechie ☐ Nomade

Points de Personnage [ ]

Cyberpunk

DESSIN DU PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES

INT [ ] REF [/] TECH [ ] SF [ ]
BT [ ] CH [ ] MV [ ] CON [ ]
EMP [/] Course [ ] Saut [ ] Levée [ ]

Localisation	Tête 1	Torse 2-4	Bras D 5	Bras G 6	Jambe D 7-8	Jambe G 9-10
Armure PA						

Sauvegarde [ ]

MC [ ]

LEGERE	SERIEUSE	CRITIQUE	MORTELLE0	MORTELLE1
☐☐☐☐	☐☐☐☐	☐☐☐☐	☐☐☐☐	☐☐☐☐
ETOURDI=0	ETOURDI=-1	ETOURDI=-2	ETOURDI=-3	ETOURDI=-4

MORTELLE2	MORTELLE3	MORTELLE4	MORTELLE5	MORTELLE6
☐☐☐☐	☐☐☐☐	☐☐☐☐	☐☐☐☐	☐☐☐☐
ETOURDI=5	ETOURDI=-6	ETOURDI=-7	ETOURDI=-8	ETOURDI=-9

COMPETENCES

Ajoutez les points de compétence à la caractéristique applicable, inscrivez le total dans la case. Indiquez les compétences en puce par un X à côté de la case.

CAPACITES SPECIALES
Autorité (Cop) . . . . ( )
Com. Charismatique (Rocker) . . ( )
Crédibilité (Média) . . . . ( )
Famille (Nomades) . . . . ( )
Indic (Fixer) . . . . ( )
Interface (NetRunner) . . . . . . ( )
Ressources (Corporate) . . . . . ( )
Sens du combat (Solo) . . . . . ( )
Système D (Techie) . . . . ( )
Technique Médicale (Medtech) . ( )
BT
Habillement et Style . . . . ( )
Look . . . . ( )
CON
Endurance . . . . ( )
Force . . . . ( )
Natation . . . . ( )
EMP
Baratin et Persuasion . . . . . . ( )
Commandement . . . . ( )
Interview . . . . ( )
Perception Humaine . . . . . . ( )
Performance . . . . ( )
Séduction . . . . ( )
Social . . . . ( )
INT
Anthropologie . . . . ( )
Bibliothèque . . . . ( )
Biologie . . . . ( )
Botanique . . . . ( )
Chimie . . . . ( )
Composition . . . . ( )
Connaissance du système . . . ( )
Diagnostic . . . . ( )
Education . . . . ( )
Enseignement . . . . ( )
Expert__________ . ( )
Géologie . . . . ( )
Gestion . . . . ( )
Histoire . . . . ( )
Investissement . . . . ( )
Jeu . . . . ( )
Langue__________ . ( )
Langue__________ . ( )
Langue__________ . ( )
Mathématiques . . . . ( )
Perception . . . . ( )
Physique . . . . ( )
Programmation . . . . ( )
Se cacher/Semer . . . . ( )
Suivre/Pister . . . . ( )
Survivre en milieu Hostile . . . . ( )
Zoologie . . . . ( )

REF
Armes Automatiques . . . . . . ( )
Armes Lourdes . . . . ( )
Arts Martiaux 1________ . ( )
Arts Martiaux 2________ . ( )
Arts Martiaux 3________ . ( )
Conduire Automobiles . . . . . ( )
Conduire Engins Lourds . . . . ( )
Danse . . . . ( )
Discrétion . . . . ( )
Escrime . . . . ( )
Esquive . . . . ( )
Fusil . . . . ( )
Lutte . . . . ( )
Mêlée . . . . ( )
Moto . . . . ( )
Piloter Avion . . . . ( )
Piloter Dirigeable . . . . ( )
Piloter Gyro . . . . ( )
Piloter Jet . . . . ( )
Pistolet . . . . ( )
Tir à l'arc . . . . ( )
SF
Connaissance de la Rue . . . . ( )
Eloquence . . . . ( )
Interrogatoire . . . . ( )
Intimidation . . . . ( )
Résister à la Torture ou aux Drogues ( )
TECH
Aérotech . . . . ( )
Armurier . . . . ( )
AV Tech . . . . ( )
Concevoir cyberdeck . . . . . ( )
Contrefaçon . . . . ( )
Crocheter . . . . ( )
Cybertech . . . . ( )
Déguisement . . . . ( )
Electronique . . . . ( )
Explosifs . . . . ( )
Gentech . . . . ( )
Graphismes . . . . ( )
Gyrotech . . . . ( )
Musique . . . . ( )
Pharmacologie . . . . ( )
Photos et films . . . . ( )
Pickpocket . . . . ( )
Premiers Soins . . . . ( )
Sécurité Electronique . . . . . ( )
Utilisation Caisson Cryo . . . . ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )

Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )
Autre__________ ( )

REPUTATION [ ]

PC ACQUIS [ ]

HUMANITE [ ]

CYBERNETIQUES

Type	PH	Coût
Total PH et coût en Euros		

HISTOIRE, MATERIEL ET ARMES

HISTOIRE

STYLE

Habillement ____________________

Coiffure ____________________

Affectation ____________________

Ethnie ____________________

Langue ____________________

HISTOIRE FAMILIALE

____
____
____
____
____
____
____
____
____

NOMBRE D'ENFANTS

♂ ☐ ♀ ☐

MOTIVATIONS

Traits ____________________

Personne qui compte ____________________

Aime le plus ____________________

Pense des gens ____________________

Possession chère ____________________

EVENEMENTS DE LA VIE

Un événement par an après 16 ans

17 ____________________
18 ____________________
19 ____________________
20 ____________________
21 ____________________
22 ____________________
23 ____________________
24 ____________________
25 ____________________
26 ____________________
27 ____________________
28 ____________________

MATERIEL

Type	Coût	Poids

ARMES

Nom	Type	Préc.	Dissim.	Dispo.	Dom.	Charg.	Cad. Tir	Fiab.	Portée

lors d'attaques physiques. La Constitution est importante pour tous les personnages, mais surtout pour les Solos, les Rockerboys et les Nomades. Votre type de Constitution est toujours basé sur le nombre de points que vous allouez à cette caractéristique.

POINTS & CONSTITUTION

2 pts	Très faible
3-4 pts	Faible
5-7 pts	Moyenne
8-9 pts	Forte
10 pts	Très forte

Vous pouvez soulever et porter sans inconvénients jusqu'à 5x votre CON en Kgs. Vous pouvez aussi déplacer un poids maximum égal à votre CONX10 en Kgs

Sauvegarde

La Sauvegarde de votre personnage est une valeur égale à votre Constitution. Pour réussir un jet de sauvegarde, le résultat du lancer d'1D10 doit être inférieur ou égal à ce chiffre. Dans cyberpunk, il existe deux types de sauvegardes:

La Sauvegarde contre l'Evanouissement: lorsque dans cyberpunk vous avez subis des dégâts ou avez pris des drogues assommantes, vous devez faire un jet contre l'évanouissement. Si vous échouez, vous serez immédiatement mis hors de combat et ne reprendrez vos esprits que lorsque vous réussirez un jet contre l'évanouissement durant les tours suivants. Vous ne pouvez faire qu'un jet par tour jusqu'à ce que vous réussissiez.

Jets contre la mort: lorsque vous avez été mortellement blessé (voir La Fusillade du Vendredi Soir page 94) ou lorsque vous avez absorbé certains types de poisons vous devrez faire un jet contre la **mort**. Si vous échouez, vous êtes un heureux donneur d'organes.
Prenez le temps de trouver la case des sauvegardes sur votre feuille de personnage et remplissez là.

"Un mort est un mort. Une pièce est une pièce. Les mecs morts sont des pièces."

-Ripperjack

Empathie (EMP)

Cette caractéristique définit la qualité de vos relations avec les autres êtres vivants, mesurant votre charisme et votre aptitude à éprouver des émotions de sympathie. Dans un monde aliéné subissant le futur, se comporter en "être humain" n'est plus à la portée de tout le monde. L'Empathie (EMP) est critique lorsque vous devez commander, convaincre, séduire ou percevoir des réactions émotionnelles. L'Empathie mesure également ce qui vous sépare de la limite entre se sentir humain et agir froidement comme un cyber-monstre.

Humanité: c'est la mesure de ce que supprime la cybernétique à votre capacité d'être en relation avec les autres choses vivantes. Multipliez votre EMP par 10 pour déterminer le nombre de points d'humanité que vous avez. Ecrivez ce résultat sur la feuille de personnage. Souvenez vous: pour chaque tranche de 10 points d'humanité perdus, vous perdrez 1 point d'EMP. Cela peut avoir de sérieuses répercussions sur les compétences en relation avec l'empathie, voire même vous amener au bord d'une psychose cybernétique-induite.

Modificateur de Constitution

Tous les gens ne subissent pas les dégâts de la même manière. Par exemple il faut faire beaucoup plus de dégâts pour stopper Arnold le Terminator que pour stopper Arnold le minable. Ceci est reflété par un **modificateur de Constitution**, un bonus spécial utilisé par votre personnage pour réduire ses blessures. Le modificateur de Constitution est soustrait à tout les dégâts que subit votre personnage durant un combat.

TABLE DES MODIFICATEURS DE CONSTITUTION

Très Faible	0
Faible	-1
Moyenne	-2
Forte	-3
Très Forte	-4
Surhumaine*	-5

*Seulement possible grâce à la cybernétique

Par exemple, admettons que vous prenez dix points de dégâts. Si vous avez une Constitution très faible vous les subirez entièrement. Mais avec une Constitution très forte vous n'en prendrez que (10-4=6) six points de dégâts.

Trouvez la case correspondant au modificateur de Constitution sur votre feuille de personnage et remplissez la. Souvenez vous; peut importe l'équipement cyber que vous portez, soyez sûr de conserver des os en dessous.

"Attention chers clients! Nous avons dès à présent un nouveau bleu clair, disponible dans la Chambre Cryo Numéro Quinze! Nous avons aussi une série d'yeux de toutes qualités et de toutes les couleurs, soldés à moitié prix! Précipitez vous à la Chambre Quinze pour avoir un meilleur choix et les avoir avant qu'ils ne se détériorent..."

-Médicross Preservation

LISTE DE COMPETENCES POUR LE MAITRE

CAPACITES SPECIALES
Autorité (Cop)
Com. Charismatique (Rocker)
Crédibilité (Média)
Famille (Nomades)
Indic (Fixeur)
Interface (Netrunner)
Ressources (Corporate)
Sens du combat (Solo)
Système D (Techie)
Techniques Médicales (Medtech)

BT
Habillement et Style
Look

CON
Endurance
Force
Natation

EMP
Baratin et Persuasion
Commandement
Interview
Perception Humaine
Performance
Séduction
Social

INT
Anthropologie
Bibliothèque
Biologie
Botanique
Chimie
Composition
Connaissance des systèmes
Diagnostique
Education
Enseignement
Expert
Géologie
Gestion
Histoire
Investissement
Jeu
Langue Etrangère
Mathématiques
Perception
Physique
Programmation
Se cacher/Semer
Suivre/Pister
Survivre en milieu Hostile
Zoologie

REF
Armes Automatiques
Armes Lourdes
Arts Martiaux
Athlétisme
Conduire Automobiles
Conduire Engins Lourds
Danse
Discrétion
Escrime
Esquive
Fusil
Lutte
Mêlée
Moto
Piloter avion
Piloter Dirigeable
Piloter Gyro
Piloter Jets
Pistolet
Tir à l'arc

TECH
Aérotech
Armurier
AV Tech
Concevoir Cyberdeck
Contrefaçon
Crocheter
Cybertech
Déguisement
Electronique
Explosifs
Gentech
Graphismes
Gyrotech
Musique
Pharmacologie(
Photos et films
Pickpocket
Premiers Soins
Sécurités Electroniques
Utilisation Caissons Cryo

Des Remplaçants Rapides et Crasseux

Comme vous pouvez le constater, le système de création de personnage de *Cyberpunk* est fait pour vous donner un maximum de flexibilité. Vous pouvez faire votre personnage à votre goût et lui apporter tout au long de sa création de nombreuses touches personnelles.

Mais lorsqu'il s'agit de créer une horde de Boosters, vous n'allez pas perdre du temps et de l'énergie à les faire individuellement. Vous aurez besoin de quelque chose de plus rapide pour vous aider à créer des renforts sans fin et les balancer, à vos joueurs, comme des fétus de paille.

Le système rapide de création vous permet de générer à la demande de nombreux gardes, assassins, sales types. Sûr que les joueurs vont en bouffer ! Alors foncez et n'hésitez pas à les gaspiller! On pourra toujours en avoir d'autres!

A) Tirage des caractéristiques

1) Lancez neuf fois 2D6 en notant chaque lancer. Si vous faites 11 ou plus relancez ce jet. répartissez ces chiffres sur les Caractéristiques.

B) Choisissez un rôle et des compétences

1) Choisissez une classe pour le personnage, écrivez ses compétences de carrière et répartissez 40 points entre ces compétences.

2) Si c'est un PNJ avancé, jetez 2D10 supplémentaires et répartissez ces points sur 5 compétences.

C) Equipement Cyber (voir pages 66-69)

Lancez 1D10. 6 fois pour les Solos, 3 Fois pour les autres. Si vous faites plusieurs fois le même chiffre relancez le dé.

1) Cyberoptiques (lancez 1D6 pour le modèle)
- 1 Infrarouge
- 2 Amplificateur de lumière
- 3 Microvidéo
- 4 Lance dards
- 5 Anti éblouissement
- 6 Lunette de Visée

2) Cyberbras avec arme (lancez 1D6 pour le modèle)
- 1 Moyen Calibre
- 2 Petit Calibre
- 3 Moyen Calibre
- 4 Arme automatique légère
- 5 Très gros Calibre
- 6 Gros Calibre

3) Cyberaudio (lancez 1D6 pour le modèle)
- 1 Wearman
- 2 Brouilleur CME
- 3 Implant téléphonique
- 4 Ecoute amplifiée
- 5 Editeur de sons
- 6 Liaison magnétophone digital

4) Super Longs
5) Eventreurs
6) Vampires
7) Slice N' Dice
8) REF boostés (Kerenzikov)
9) REF boostés (Sandevistan)
10) Rien

D) Armes et Armures

Lancez 1D10 en y ajoutant le modificateur ci-dessous

Jet	Arme
1	Couteau
2	Cal. petit
3	Cal. moyen
4	Cal. lourd
5	Cal. lourd
6	Automatique léger
7	Fusil d'assaut léger
8	Fusil d'assaut moyen
9	Fusil d'assaut lourd
10	Fusil d'assaut lourd

Jet	Armure
1	Cuir
2	Gilet pare-balles
3	Veste Légère
4	Veste Légère
5	Veste Moyenne
6	Veste Moyenne
7	Veste Moyenne
8	Veste Lourde
9	Veste Lourde
10	Metalgear

Les Rockers, les Corps, les Netrunners, les Fixeurs et les Techies: ajoutent 0 à leur jet.
Les Nomades et les Cops: ajoutent +2 à leur jet.
Les Solos ajoutent +3 à leur jet.

E) Ecrivez tout cela

Remplissez un fiche de PNJ comme indiqué ci-contre.

NOM | **ROLE**

CARACTERISTIQUES

INT [ ] REF [/] TECH [ ] SF [ ]
BT [ ] CH [ ] MV [ ] CON [ ]
EMP [/] Course [ ] Saut [ ] Levée [ ]

Localisation	Tête 1	Torse 2-4	Bras D 5	Bras G 6	Jambe D 7-8	Jambe G 9-10
Armure PA						

Sauvegarde	
MC	

LEGERE	SERIEUSE	CRITIQUE	MORTELLE0	MORTELLE1
ETOURDI=0	ETOURDI=-1	ETOURDI=-2	ETOURDI=-3	ETOURDI=-4
MORTELLE2	MORTELLE3	MORTELLE4	MORTELLE5	MORTELLE6
ETOURDI=-5	ETOURDI=-6	ETOURDI=-7	ETOURDI=-8	ETOURDI=-9

Cybernétiques

Capacité spéciale

Compétences

Possessions

NOM | **ROLE**

CARACTERISTIQUES

INT [ ] REF [/] TECH [ ] SF [ ]
BT [ ] CH [ ] MV [ ] CON [ ]
EMP [/] Course [ ] Saut [ ] Levée [ ]

Localisation	Tête 1	Torse 2-4	Bras D 5	Bras G 6	Jambe D 7-8	Jambe G 9-10
Armure PA						

Sauvegarde	
MC	

LEGERE	SERIEUSE	CRITIQUE	MORTELLE0	MORTELLE1
ETOURDI=0	ETOURDI=-1	ETOURDI=-2	ETOURDI=-3	ETOURDI=-4
MORTELLE2	MORTELLE3	MORTELLE4	MORTELLE5	MORTELLE6
ETOURDI=-5	ETOURDI=-6	ETOURDI=-7	ETOURDI=-8	ETOURDI=-9

Cybernétiques

Capacité spéciale

Compétences

Possessions

NOM | **ROLE**

CARACTERISTIQUES

INT [ ] REF [/] TECH [ ] SF [ ]
BT [ ] CH [ ] MV [ ] CON [ ]
EMP [/] Course [ ] Saut [ ] Levée [ ]

Localisation	Tête 1	Torse 2-4	Bras D 5	Bras G 6	Jambe D 7-8	Jambe G 9-10
Armure PA						

Sauvegarde	
MC	

LEGERE	SERIEUSE	CRITIQUE	MORTELLE0	MORTELLE1
ETOURDI=0	ETOURDI=-1	ETOURDI=-2	ETOURDI=-3	ETOURDI=-4
MORTELLE2	MORTELLE3	MORTELLE4	MORTELLE5	MORTELLE6
ETOURDI=-5	ETOURDI=-6	ETOURDI=-7	ETOURDI=-8	ETOURDI=-9

Cybernétiques

Capacité spéciale

Compétences

Possessions

NOM | **ROLE**

CARACTERISTIQUES

INT [ ] REF [/] TECH [ ] SF [ ]
BT [ ] CH [ ] MV [ ] CON [ ]
EMP [/] Course [ ] Saut [ ] Levée [ ]

Localisation	Tête 1	Torse 2-4	Bras D 5	Bras G 6	Jambe D 7-8	Jambe G 9-10
Armure PA						

Sauvegarde	
MC	

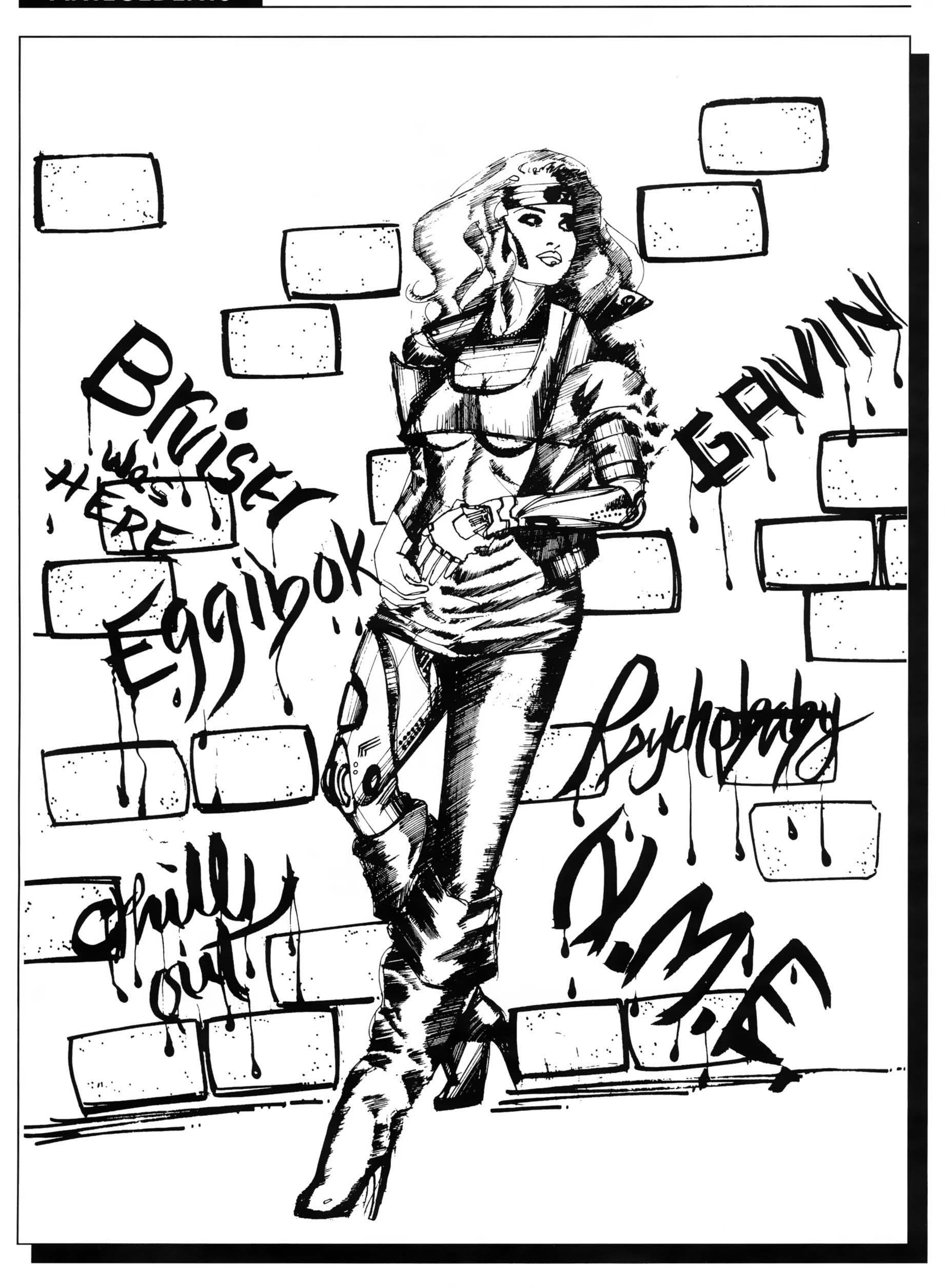
LEGERE	SERIEUSE	CRITIQUE	MORTELLE0	MORTELLE1
ETOURDI=0	ETOURDI=-1	ETOURDI=-2	ETOURDI=-3	ETOURDI=-4
MORTELLE2	MORTELLE3	MORTELLE4	MORTELLE5	MORTELLE6
ETOURDI=-5	ETOURDI=-6	ETOURDI=-7	ETOURDI=-8	ETOURDI=-9

Cybernétiques

Capacité spéciale

Compétences

Possessions


Bruiser
was
HERE
Eggibok
GAVIN
Psychobaby
Chill
out

"Je me rappelle qu'elle m'avait dit qu'elle était née en 2004... Elle en était sûre car elle se rappelait encore comment s'était lorsque les Euros avaient balancés leur météore sur Washington et avaient ratés de peu Tampa...
"Elle avait les yeux d'un bleu incroyable, clairs comme des cristaux et un sourire de rêve, pareil à ceux des magazines. Bien sûr les yeux étaient des Tecknic 2350 et le sourire provenait réellement d'un magazine, un beau travail de bio-sculpture. Finalement peu importe ce qui était vrai en elle. J'en pinçai dur. J'suis un type comme çà.

-Johnny Silverhand



TOUT LE MONDE DANS LA RUE A UNE HISTOIRE. QUELLE EST LA TIENNE?
Le moyen de la découvrir est d'utiliser ces **antécédents**.

Dans ces pages, tu découvriras ton passé, tes ennemis, tes amis, tes amours et tes mensonges. Les antécédents te donneront les indices dont tu as besoin pour que ton personnage travaille pour toi. Ils donneront également à ton Maître des idées de scénarios.

CHAPITRE

3

LES LEGENDES DE LA RUE

C'est comme sortir de la cuve à clones.

Vous possèdez à présent un personnage à demi terminé, tout gluant. Vous avez ses caractéristiques, peut être même une vague idée de ce qu'il va être, mais rien d'autre.

Comment remplir ce blanc et en faire réellement un *cyberpunk?*

Vous commencez par les antécédents. Il s'agit de tables "d'intrigue" dont le but est de vous aider à donner à votre personnage de *Cyberpunk* un background digne du sombre futur.

Ses sept parties couvrent vos origines nationales et ethniques, votre famille, vos amis et ennemis, vos petites habitudes ainsi que des événements couvrant une année entière. Cette section n'a valeur que de guide; si vous obtenez quelquechose qui d'après vous ne cadre pas avec le personnage que vous désirez créer, libre à vous de modifier les évènements. Utilisez le dos de votre **feuille de personnage** pour noter vos antécédents. Souvenez vous que *Cyberpunk* repose essentiellement sur la performance des joueurs, alors utilisez ces informations dans le jeu. Elles constituent un générateur d'aventures garanti !

LE LANGAGE DE LA RUE
Quelques termes communs du 21 ème siècle

I.A. : Intelligence Artificielle; un ordinateur capable de prendre seul des décisions.
Booster: Tout membre d'un gang qui aime les équipements cyber, les vêtements de cuir et la violence gratuite.
Drogues de Combat: une des nombreuses drogues artificielles crées pour augmenter la vitesse, la constitution et les réflexes.
Chilled: être cool; être ensemble.
Se brancher: acheter de l'équipement cyber pour la première fois. Entrer dans une bande. Se connecter à une machine.
Chombatta (Choomba): terme d'argot, néo-Africain pour désigner un ami, un membre d'une famille.
CHOOH ("Choo"): argot pour alcool, comme celui utilisé pour les véhicules. La majeure partie des véhicules des années 2000 sont alimentés par une forme avancée d'alcool possédant un point de combustion plus élevé que le méthanol normal.
Chromer: fan de Métal-Rock au 21 ème siècle. Voir aussi les Rockers Chromatiques et Rock Chromatique.
Rock Chromatique: un genre de Heavy Metal caractérisé par de l'électronique lourde, des rythmes primaires et des paroles violentes.
Cybered Up: se faire implanter le plus d'équipement cyber possible avant de dépasser la Limite.
Data Term: une machine fournissant des informations, se trouvant au coin des rues, possédant un clavier, un écran et des branchements sur le Réseau.
Disc: enregistrer, enregistrement; un disc laser.
Dorphs: argot pour endorphine synthétique, une drogue artificielle qui augmente le pouvoir de guérison, limite la fatigue et produit un "rush" similaire à un second souffle.
Exotique: un humain biosculpté avec des éléments non-humains; de la fourrure, de longues oreilles, des griffes etc..

COMMENCEZ ICI

1) Origines et style personnel

D'où venez vous, à quoi ressemblez vous ?

HABILLEMENT ET STYLE PERSONNEL

A **Cyberpunk**, vous êtes ce que vous portez. La mode c'est l'action, et tout est question de style. Lancez 3 fois 1D10 (une fois par colonne) pour déterminer votre style.

D10	Vêtements	Coiffure	Signes particuliers
1	Cuir de motard	Mohawk	Tatouages
2	Blue jeans	Long, ébouriffé	Lunettes miroir
3	Costume corpo.	Court, brosse	Cicatrices rituelles
4	Treillis para.	Hirsute, abondant	Gants cloutés
5	Minijupe	Chauve	Anneau nasal
6	Armure	Rasé en bandes	Boucles d'oreilles
7	Cammoufflé	Teints	Ongles longs
8	Normaux	Soigné, court	Bottes talon aiguille
9	Totalement nu	Court, bouclé	Lentilles étranges
10	Haillons Hippie	Long, raide	Mitaines

ORIGINES ETHNIQUES

Le monde de *Cyberpunk* est multi-culturel et multinational. Vos origines déterminent votre langue maternelle, vos coutumes et allegences. Choisissez ou tirez au hasard une nationalité, puis choisissez votre langue maternelle parmis les options disponibles par type ethnique. Vous parlez votre langue maternelle à +8

1) **Anglo-américain** (Anglais)
2) **Africain** (Bantou, Fante, Congo, Ashanti, Zoulou, Swahili)
3) **Japonais/Coréen** (Japonais ou Coréen)
4) **Europe centrale/URSS** (Bulgare, Russe, Tchèque, Polonais, Ukrainien, Slovaque)
5) **Iles pacifique** (Micronésien, Tagalog, Polynésien, Malais, Indonésien, Hawaïen)
6) **Chine/Asie Sud Est** (Birman, Cantonnais, Mandarin, Thai, Tibétain, Vietnamien)
7) **Américain Noir** (Anglais, Blackfolk)
8) **Hispano-américain** (Espagnol, Anglais)
9) **Amérique centrale/du sud** (Espagnol, Portuguais)
10 **Européen** (Français, Allemand, Anglais, Espagnol, Italien, Grec, Danois, Néerlandais, Suédois, Finnois)

La Face: l'interface. Se brancher sur le Net.
Crever: tuer. Une personne ou une chose morte.
Aller en OTB: faire un voyage sur une Orbite Terrestre Basse; par exemple visiter une station spatiale intérieure.
Gyro: un petit hélicoptère monoplace ou biplace utilisé dans le travail de la police ou dans les opérations éclairs des corporations.
Surnom: un nom de travail par lequel on te connais dans la rue.
Hydro: argot désignant l'hydrogène liquide, utilisée par un grand nombre de véhicules dans les années 2000.
Input: petite amie.
Clavier: argot pour une unité interface d'ordinateur ayant un clavier manuel. Désigne aussi un terminal.
Se câbler: se brancher sur le Réseau et l'utiliser pour pirater des forteresses de données.
Output: petit ami.
Polymère un coup: tout pistolet plastique peu cher ayant généralement une portée de 5 ou 6 mètres.
Posergang: groupe dont les membres adoptent tous un look ou un style particulier.
Charcudoc: chirurgien se spécialisant dans l'implantation d'équipements cyber illégaux.
Ronin: un assassin ou un mercenaire travaillant à son compte. Considéré généralement comme peu loyal.
Rockerboy/girl: un musicien ou un acteur qui utilise son art pour faire passer des messages politiques ou sociaux. Ce ne sont pas les mêmes Rockstars que les chanteurs employés par les média-corporations qui eux sont apolitiques.
Samouraï: un assassin ou mercenaire corporatiste, ses services sont loués pour qu'il assure la protection des biens d'une corporation ou pour mener des actions contre les propriétés des autres corporations.
Slammit on: devenir violent; attaquer quelqu'un d'autre sans raisons.
La Rue: là où tu vis tard le soir. La sous-culture; la clandestinité.
Stuffit: faire l'amour. Se dit aussi pour avoir oublié quelque chose.

2) Background Familial

Qui êtes-vous ? d'où venez-vous ? Tout le monde dans la rue a une histoire et un passé avec lequel il essaye de vivre. Quel est le vôtre ?

NIVEAU FAMILIAL

Choisissez ou lancez une fois :

1) Président de Corporation
2) Directeur de Corporation
3) Technicien de Corporation
4) Horde Nomade
5) Flotte pirate
6) Gang familial
7) Caïd de la pègre
8) Pauvre de la Zone de Combat
9) Deshérité urbain
10) Famille de Bloc-Hommes

Allez à **PARENTS**

PARENTS

Choisissez ou lancez une fois :

1-6 Les deux sont vivants. Allez à STATUT FAMILIAL

7-10 Quelquechose est arrivé à l'un ou aux deux. Allez à **QUELQUE CHOSE EST ARRIVE A VOS PARENTS**

QUELQUECHOSE EST ARRIVE A VOS PARENTS

Choisissez ou lancez une fois :

1) Votre ou vos parent(s) décédé(s) lors d'une guerre
2) Décès lors d'un accident
3) Votre ou vos parent(s) a (ont) été assassiné(s)
4) Votre ou vos parent(s) souffre(ent) d'amnésie et ne se souvient(iennent) plus de vous
5) Vous n'avez jamais connu votre ou vos parent(s)
6) Votre ou vos parent(s) se cache(ent) pour vous protéger
7) Vous avez été confié à des amis pour votre salut
8) Vous êtes né dans la rue et n'avez jamais eu de parents
9) Votre ou vos parent(s) vous a (ont) abandonné à l'adoption
10) Votre ou vos parent(s) vous a (ont) vendu à la naissance

Allez à **STATUT FAMILIAL**

STATUT FAMILIAL

Choisissez ou lancez une fois :

1-6 Votre statut familial est menacé, et vous risquez de tout perdre (si ce n'est déjà fait). Allez à **TRAGEDIE FAMILIALE**

7-10 Votre statut familial est convenable, même si vos parents ont disparu ou sont morts. Allez à **ENVIRONNEMENT D'ENFANCE**

ENVIRONNEMENT D'ENFANCE

Votre enfance s'est déroulée (choisissez ou lancez une fois) :

1) Dans la rue, sans la surveillance d'un adulte
2) Dans un quartier sûr des Corporations
3) Au sein d'une Horde Nomade allant de ville en ville
4) Dans un quartier en ruine autrefois huppé
5) Dans une zone protégée des Corporations du centre-ville
6) En plein coeur d'une zone de combat
7) Dans un petit village ou une petite ville loin de la Cité
8) Dans une grande arcologie
9) Au sein d'une bande de pirates des mers
10) Dans une ferme expérimentale d'une Corporation

Allez à **FRERES ET SOEURS**

TRAGEDIE FAMILIALE

Choisissez ou lancez une fois :

1) Votre famille a tout perdu à la suite d'une trahison
2) Votre famille a tout perdu à cause d'une mauvaise gestion
3) Votre famille s'est exilée ou a été écartée des ses attaches
4) Votre famille est en prison et vous seul vous êtes échappé
5) Votre famille s'est éteinte et vous en êtes le dernier représentant
6) Votre famille a été tuée ou assassinée et vous êtes le seul survivant
7) Votre famille est impliquée dans un complot à longue échéance au sein d'une association, d'une organisation comme un gang familial ou un groupe révolutionnaire
8) Votre famille s'est dispersée aux quatre vents à la suite d'un destin funeste
9) Votre famille perpétue une vendetta qui dure depuis des générations
10) Vous êtes l'héritier d'une dette de famille et devez vous en acquitter avant de vous lancer dans la vie

Allez à **ENVIRONNEMENT D'ENFANCE**

FRERES ET SOEURS

Vous pouvez avoir jusqu'à 7 frères et soeurs.

Lancez 1D10. 1-7 indique le nombre de frères et soeurs. De 8 à 10 vous êtes fils ou fille unique. Pour chaque frère et soeur:

1) Lancez 1D10. Un résultat pair indique un frère, impair une soeur.

2) Lancez pour l'âge par rapport à vous-même :

1-5 plus âgé
6-9 plus jeune
10 jumeaux

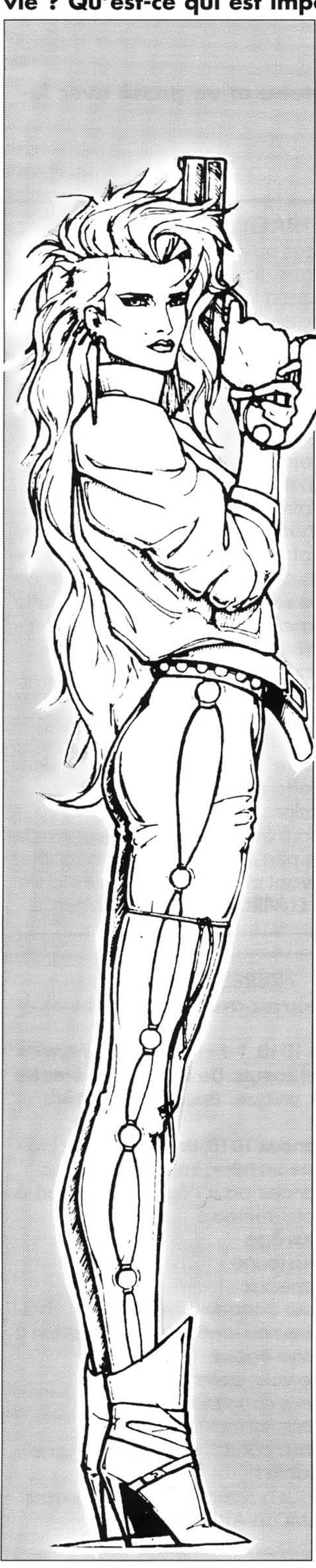
3) Pour chaque frère et soeur, choisissez ou lancez leur disposition à votre égard:

1-2 Ne vous aime pas
3-4 Vous aime bien
5-6 Vous est indifferent
7-8 Vous considèrent comme un véritable héros
9-10 Vous haïssent de tout leur coeur

Allez à **MOTIVATIONS**

3) MotivationS

Qu'est-ce qui vous fait tiquer ? Allez-vous aider vos amis ou tenter de saisir la chance de votre vie ? Qu'est-ce qui est important pour vous ?



TRAITS DE CARACTERE

Choisissez ou lancez une fois :

1) Timide et secret
2) Rebelle, antisocial et violent
3) Arrogant, fier et orgueilleux
4) Instable, désagréable et forte-tête
5) Susceptible, difficile et nerveux
6) Stable et sérieux
7) Stupide et tête en l'air
8) Mauvais et déloyal
9) Intellectuel et détaché
10) Amical et entreprenant

PERSONNE QUE VOUS AIMEZ LE PLUS

Choisissez ou lancez une fois :

1) un parent
2) un frère ou une soeur
3) un amant ou une maîtresse
4) un(e) ami(e)
5) vous-même
6) un animal familier
7) un professeur ou un instructeur
8) un personnage publique
9) un héros personnel
10) personne

CE QUE VOUS TROUVEZ LE PLUS IMPORTANT

Choisissez ou lancez une fois :

1) L'argent
2) L'honneur
3) Votre parole
4) L'honnêteté
5) Le savoir
6) La vengeance
7) L'amour
8) Le pouvoir
9) S'amuser
10) L'amitié

VOTRE POSSESSION LA PLUS IMPORTANTE

Choisissez ou lancez une fois :

1) Une arme
2) Un outil
3) Un vêtement
4) Une photo
5) Un livre ou un journal personnel
6) Un enregistrement
7) Un instrument de musique
8) Un bijou
9) Un jouet
10) Une lettre

QUE RESSENTEZ-VOUS A L'EGARD DES GENS ?

Choisissez ou lancez une fois :

1-2) Indifférent
3) Vous aimez presque tout le monde
4) Vous haïssez presque le monde entier
5) Les gens sont des marionnettes. Servez-vous d'eux pour atteindre votre but, puis laissez-les tomber
6) Chaque individu a sa valeur
7) Les gens sont des obstacles à abattre s'ils se mettent en travers de votre chemin
8) On ne peut compter sur personne. Il ne faut dépendre de quiconque
9) Balayez-les tous et laissez la place aux cafards
10) Les gens sont merveilleux

4) Evènements de la vie

Vous savez d'où vous venez et de quoi vous avez l'air. Maintenant penchons-nous sur les évènements majeurs qui ont fait de vous ce que vous êtes. Pour chaque année passée par votre personnage après l'âge de 16 ans, lancez 1D10, consultez le tableau ci-dessous et rendez-vous à la section concernée des Evènnements de la Vie. Ce qui s'y passe constitue l'évènement majeur qui a affecté votre personnage cette année-là. Quand vous avez fini, revenez au début et déterminez l'évènement de l'année suivante.

1-3 Amis & Ennemis

4-6 Gros ennuis, grandes réussites

7-8 Implication romantique

9-10 Rien ne vous est arrivé

4a) Gros ennuis, grandes réussites

Vivre à la Limite signifie prendre de gros risques. Cette année, vous avez pris de gros risques. Ont-ils payé ou vous-êtes vous retrouvé à la rue ? Lancez 1D10. Sur un résultat pair, vous avez réussi un gros coup. Sur un résultat impair, vous avez été affecté. Mais c'est le prix à payer pour figurer parmi les meilleurs, non ?

LE DESASTRE FRAPPE !

Lancez 1D10:

1) Perte financière ou dette : lancez 1D10x100. Vous avez perdu cette somme en Eurodollars. Si vous ne pouvez payer tout de suite, vous avez une dette à payer en argent ou de votre sang.
2) Emprisonnement : vous avez été incarcéré ou peut-être enlevé. Lancez un D10 pour la longueur en mois de votre captivité
3) Maladie ou dépendance : vous avez contracté une maladie ou êtes devenu accro à une drogue. Vous perdez un point de REF permanent
4) Trahison : quelqu'un vous a poignardé dans le dos d'une façon ou d'une autre. Relancez un D10. 1-3 on vous fait chanter. 4-7 un secret a été dévoilé. 8-10 vous avez été trahi par un ami très proche soit dans le travail, soit en amour (choisissez)
5) Accident : vous avez eu un accident terrible. Lancez 1D10. 1-4 vous avez été défiguré et perdez 5 à votre BT. 5-6 vous avez été hospitalisé durant 1D10 mois cette année. 7-8 vous avez perdu 1D10 mois de mémoire cette année. 9-10 vous avez constament des cauchemards (8 chances sur 10 chaque nuit) rappellant l'accident et vous vous réveillez en hurlant
6) Un amant, une maîtresse ou un proche a été tué : vous avez perdu quelqu'un à qui vous teniez réellement. 1-5 la mort est accidentelle. 6-8 la personne a été victime d'assassins inconnus. 9-10 vous connaissez les assassins, il ne vous manque que des preuves.
7) Fausse accusation : on vous a tendu un piège. Lancez 1D10. 1-3 vous êtes accusé de vol. 4-5 lâcheté. 6-7 meurtre. 8-9 viol. 10 mensonge ou traitrise
8) Poursuivi par la loi : vous êtes poursuivi pour des crimes que vous avez ou n'avez peut-être pas commis (choisissez). Lancez 1D10. 1-3 seuls quelques flics de quartier sont après vous. 4-6 il s'agit du commissariat entier. 7-8 c'est la police d'état ou la milice. 9-10 c'est le F.B.I. ou une force de police nationale équivalente
9) Poursuivi par une Corporation : vous avez rendu fou de rage un dirigeant de corporation. Lancez 1D10. 1-3 c'est une petite firme locale. 4-6 c'est une corporation avec des bureaux dans tous les états. 7-8 c'est une grosse corporation nationale avec des agents dans les grandes villes du pays. 9-10 c'est une multinationale tentaculaire avec une armée secrète, des ninjas et des espions partout
10) Handicap physique ou mental : vous avez subi un effondrement mental ou physique. Lancez 1D10. 1-3 type de désordre nerveux, probablement dû à une biopeste. Vous perdez un point de SF permanent. 4-7 vous avez manifestement un problème mental, vous avez des montées d'angoisse et des phobies. Vous perdez un point de SA permanent. 8-10 c'est une psychose majeure. Vous entendez des voix, êtes violent, irrationnel et dépressif. Vous perdez un point de REF et de SF permanent

Allez à **QU'ALLEZ VOUS Y FAIRE ?**

VOUS AVEZ DE LA CHANCE

Lancez 1D10:

1) Vous faites une rencontre très utile parmi le gouvernement de la Cité. Lancez 1D10. 1-4 c'est le chef de la police. 5-7 c'est le procureur général. 8-10 quelqu'un au bureau du Maire
2) Rentrée financière : Lancez 1D10x100. Vous gagnez cette somme en Eurodollars.
3) Vous faites une grosse affaire : Lancez 1D10x100. Vous gagnez cette somme en Eurodollars.
4) Vous rencontrez un Sensei (professeur). Commencez un art martial à +2 ou ajoutez +1 à celui que vous pratiquez (au choix)
5) Vous rencontrez un professeur : ajoutez +1 à une compétence d'INT ou commencez-en une nouvelle à +2
6) Un dirigeant puissant de Corporation vous doit une faveur
7) Une Horde Nomade locale vous trouve sympathique. Vous pouvez faire appel à eux pour une faveur par mois, avec l'équivalent d'une Aptitude Spéciale de la Famille à +2
8) Vous vous faites un ami chez la police. Vous pouvez lui demander des renseignements sur toute affaire en cour avec une compétence Connaissance de la rue à +2
9) Un boostergang vous aime bien (allez savoir pourquoi, après tout ce sont des Déglingués, non ?). Vous pouvez obtenir d'eux une faveur par mois, équivalent à une Aptitude Spéciale de la Famille de +2. Mais ne les brusquez pas
10) Vous rencontrez un instructeur de combat. Ajoutez +1 à toute compétence de combat sauf Art martial et lutte ou commencez-en une nouvelle à +2

Retournez aux **EVENEMENTS DE LA VIE**

QU'ALLEZ VOUS Y FAIRE ?

Choisissez ou lancez une fois :

- 1-2 Réhabiliter votre nom
- 3-4 Laisser tomber et essayer d'oublier
- 5-6 Poursuivre les responsables et les faire payer
- 7-8 Reprendre ce qui vous appartient de droit
- 9-10 Sauver, si possible, toute autre personne impliquée dans la situation

Retournez aux **EVENEMENTS DE LA VIE**

4b) Amis & ennemis

Vivre à la Limite signifie que vous ne faites pas les choses à moitié. Vos amis sont sûrs et vos ennemis sont sans pitié. Si vous êtes ici, c'est que votre vie sociale a pris un tournant majeur (pour le pire ?) cette année. Lancez 1D10. De 1 à 5, vous vous êtes fait un ami. De 6 à 10, c'est un ennemi.

VOUS VOUS FAITES UN ENNEMI

Vous avez marché sur les pieds de quelqu'un. Les ennemis constituent un mode de vie à Cyberpunk, alors ne négligez pas cette étape. Pour chaque ennemi, choisissez ou lancez son sexe sur 1D10. Pair = masculin. Impair = féminin

Cet ennemi est (choisissez ou lancez une fois) :

1) Un ex-ami
2) Un(e) ex-amant(maîtresse)
3) Un membre de la famille
4) Un ennemi d'enfance
5) Une personne travaillant pour vous
6) Une personne pour qui vous travaillez
7) Un partenaire ou un collègue
8) Un membre de gang
9) Un dirigeant de Corporation
10) Un personnage officiel du gouvernement

Allez à **CAUSE**

LA CAUSE

Le différent a éclaté alors que l'un de vous (choisissez ou lancez une fois) :

1) A fait perdre la face ou son statut à l'autre
2) A fait perdre à l'autre un amant, une maîtresse, un parent ou un ami
3) A causé à l'autre une lourde humiliation
4) A accusé l'autre de lâcheté ou de tout autre vice
5) A causé à l'autre un handicap physique (Lancez un D6. 1-2= perte d'un oeil, 3-4= perte d'un bras, 5-6= affreuse cicatrice)
6) A déserté ou trahi l'autre
7) A fait échoué une possibilité d'embauche
8) A fait échoué une tentative amoureuse
9) Est devenu un rival amoureux
10) A fait échoué le plan de l'autre

Allez à **QUI EST L'OFFENSE**

QUI EST L'OFFENSE ?

Choisissez ou lancez une fois :

1-4 Il ou elle vous hait
5-7 Vous le ou la haïssez
8-10 Le sentiment est mutuel

Allez à **QU'ALLEZ VOUS...**

QU'ALLEZ VOUS FAIRE ?

Si vous vous rencontrez, l'offensé risque de (choisissez ou lancez une fois) :

1-2 Entrer dans une rage meurtrière et d'arracher le visage de l'autre
3-4 Eviter l'insignifiant individu
5-6 Le poignarder indirectement
7-8 Ignorer l'insignifiant individu
9-10 Le crucifier verbalement

Allez à **QUE PEUT-IL...**

QUE PEUT-IL FAIRE CONTRE VOUS ou COMMENT VEUT-IL VOUS AVOIR ?

Choisissez ou lancez un dé :

1-3 Lui tout seul
4-5 Lui et ses potes
6-7 Avec tout un gang
8 Par une petite corpo
9 Par une Megacorpo
10 par le gouvernement

Retournez aux **EVENEMENTS DE LA VIE**

VOUS VOUS FAITES UN AMI

Vous avez eu de la chance et vous êtes fait un nouvel ami (un fait rare à Cyberpunk). Pour chaque nouvel ami, choisissez ou lancez un D10 pour déterminer son sexe. Pair = masculin. Impair = féminin

Choisissez ou lancez un D10 pour déterminer la nature de vos relations :

1) Comme un grand frère ou une grande soeur pour vous
2) Comme un petit frère ou une petite soeur pour vous
3) Un partenaire
4) Un collègue
5) Un ex-amant ou une ex-maîtresse
6) Un ancien ennemi (choisissez lequel)
7) Comme un parent éloigné pour vous
8) Un membre de votre famille, un proche
9) Vous reliez avec un ancien ami d'enfance
10) Vous vous rencontrez grâce à un interêt commun

Retournez aux **EVENEMENTS DE LA VIE**

Qui est cette personne ? Parcourrez la section des Caractéristiques Physiques et faites quelques jets pour déterminer à quoi votre ami ou ennemi ressemble

4c) Vie romantique

La vie n'est pas uniquement composée de combats et de coups durs. La romance fait également partie de la vie à la Limite. Si vous êtes ici, c'est que vous avez entrepris une action romantique comme évènement majeur cette année. Commencez par déterminer le DEROULEMENT comme suit:

DEROULEMENT

Faites un jet puis rendez-vous à la section concernée

1-4 Histoire d'amour heureuse (retournez aux Evènements de la Vie)
5 Histoire d'amour tragique
6-7 Histoire d'amour problématique
8-10 Histoire rapide et rendez-vous brûlants (retournez aux **EVENEMENTS DE LA VIE**)

HISTOIRE D'AMOUR TRAGIQUE

Choisissez ou lancez une fois :

1) Personne aimée est morte dans un accident
2) Personne aimée a disparu mysterieusement
3) Cela n'a pas collé entre vous
4) Un but personnel ou une vendetta vous a séparés
5) Personne aimée a été kidnappée
6) Personne aimée a perdu la raison
7) Personne aimée s'est suicidée
8) Personne aimée tuée lors d'un combat
9) Un ou une rival(e) a pris votre place
10) Personne aimée a été incarcérée ou s'est exilée

Allez aux **SENTIMENTS MUTUELS**

HISTOIRE AMOUREUSE PROBLEMATIQUE

Choisissez ou lancez une fois :

1) Les amis ou la famille de la personne aimée vous haïssent
2) Les amis ou la famille de la personne aimée utiliseraient tous les moyens possibles pour se débarasser de vous
3) Vos amis ou votre famille haïssent la personne que vous aimez
4) L'un de vous a un rival romantique
5) Vous êtes séparés d'une façon ou d'une autre
6) Vous n'arrêtez pas de vous battre
7) Vous êtes des rivaux professionnels
8) L'un de vous est d'une jalousie maladive
9) L'un de vous commence à chercher ailleurs
10) Vous avez des antécédents familiaux conflictuels

Retournez aux **EVENEMENTS DE LA VIE**

SENTIMENTS MUTUELS

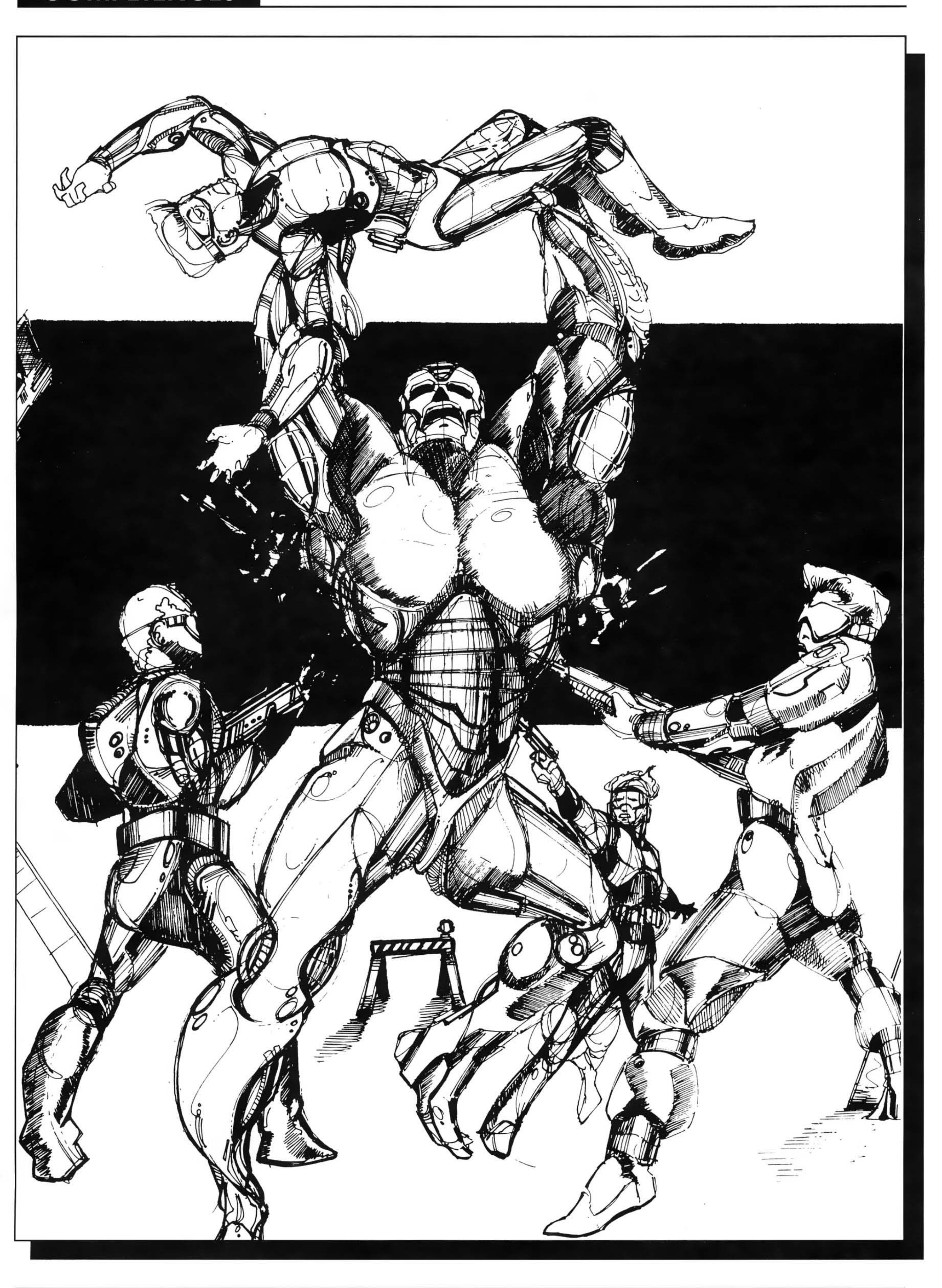
Choisissez ou lancez une fois

1) Personne aimée vous aime toujours
2) Vous l'aimez toujours
3) Vous vous aimez toujours
4) Vous la haïssez
5) Elle vous hait
6) Vous vous haïssez mutuellement
7) Vous êtes restés amis
8) Plus de sentiment des deux côtés, c'est fini
9) Vous l'aimez mais il ou elle vous hait
10) Elle ou il vous aime mais vous le ou la haïssez

Retournez aux **EVENEMENTS DE LA VIE**



Cela en valait-il la peine ? Retournez à la section Style (p24) et Motivations (p26) et faites quelques jets pour déterminer à quoi ressemblait votre partenaire et si oui ou non vous recommenceriez tout si cette personne réapparaissait dans votre vie. Avec la chance que vous avez, celà risque fort d'arriver.



"Tu dis que tu as déjà fait ce boulot avant?"
Silence. Puis, "Ouais."
Une longue pause. Clic. Drrr. Clic
"T'es sûr?"
"Ouais."
Une longue pause... Clic. Vrrr. Clic. "Euh... Ice?"
"Ripper, ferme ta gueule avant que je fasse une connerie et fasse disparaître la moitié de la ville dans un accident thermo-nucléaire."
"Euh... Ok." Clic. Vrrr. Drrr.

CHAPITRE

1 LE TRAVAIL

Résolution des Tâches

La plupart du temps, votre personnage sera capable de mener à bien toutes sortes de tâches ordinaires sans difficulté ; marcher, parler, ouvrir une boite de nourriture protéinée, sans commettre de gaffes. Mais certaines choses exigeront du personnage qu'il fasse un jet de compétence pour déterminer s'il réussit ou non l'action entreprise.

Difficulté établie par le maître de jeu

Chaque tâche est évaluée par le maître de jeu de **simple** à presque impossible. A chaque niveau de difficulté correspond une valeur numérique appelée Difficulté.

DIFFICULTE DES TACHES	
Simple	**+10**
Nécessite entraînement	**+15**
Difficile	**+20**
Très difficile	**+25**
Pratiquement impossible	**+30**

DONNEZ VOUS TOUTES VOS CHANCES

Pour effectuer un jet de compétence, commencez par déterminer quelle caractéristique de votre personnage est la plus susceptible d'être utilisée pour accomplir l'action. Par exemple, si vous voulez tenter de tenir en équilibre sur la tête, votre REF est tout indiqué. Si vous tentez de déchiffrer un code, votre INT serait plus appropriée.

Ensuite, si vous possédez une compétence directement en rapport avec la tâche que vous désirez accomplir, ajoutez cette compétence à votre caractéristique. Vous ne pouvez tenir compte que d'une seule compétence par tâche. Les compétences (et comment les acquérir) sont traitées plus loin dans les règles, mais d'ores et déjà nous vous habituons au concept des tâches.

Enfin, lancez un D10 et ajoutez le résultat au total combiné de votre caractéristique et de votre compétence. Comparez ce total avec la Difficulté de la tâche. **Si votre total est supérieur, vous avez réussi. S'il est inférieur, vous avez échoué.**

Voici un exemple : Johnny Silverhand doit absolument pénétrer dans une pièce fermée à clef, une tâche que le maître de jeu estime comme nécessitant une certaine pratique. En tant que telle, il lui alloue une difficulté de 15. Sa caractéristique la plus appropriée est TECH, car la tâche met en oeuvre la manipulation d'un objet mécanique. Johnny n'est pas vraiment technicien (sa Tech n'est que de 3, ce qui lui permet tout juste d'ajuster ses cordes de guitare et de la brancher à l'ampli). Mais Johnny possède par contre la compétence Crochetage à +3, l'ayant choisie dans ses compétences préliminaires. Cela lui donne une Aptitude de Base de 6. Il lui faut au moins un 10 sur le dé pour crocheter la serrure.

COMBIEN DE TEMPS CELA VA PRENDRE ?

Quelques délais courants :

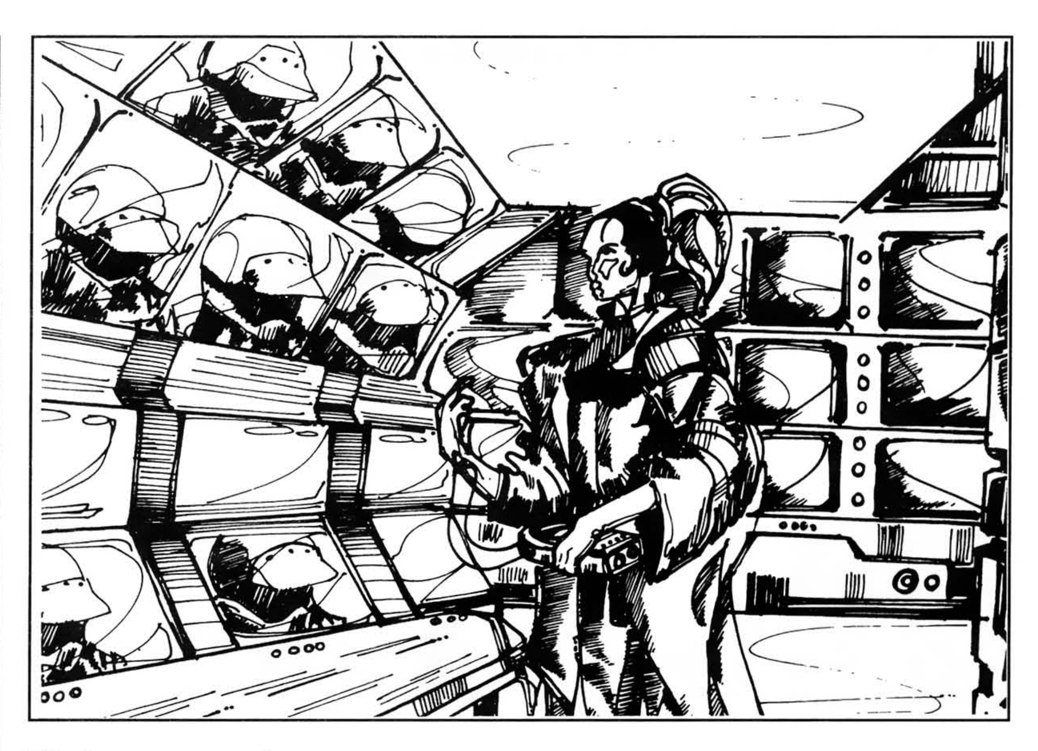
Ajuster un appareil électronique simple	5 min.
Ajuster un appareilé lectronique complexe	20 min.
Réparer un fusil	5 min.
Réparer un laser, taser ou maser	10 min.
Réparer un pneu	5-6 min.
Réparer un moteur	10-20 min.
Reconstruire un moteur	2 jours
Chercher un objet caché	2-5 min.
Ouvrir une serrure mécanique simple	1-2 min.
Ouvrir une serrure mécanique complexe	5-10 min.
Ouvrir une serrure électronique simple	3-4 min.
Ouvrir une serrure électronique complexe	5-10 min.
Fouiller une base de données	5-20 min.
Créer unel cyberconsole	1-3 jours
Enfiler un déguisement	3 min

TU TE SENS CHANCEUX PUNK?

Souviens toi, tu peux utiliser des points de ta caractéristique CHANCE pour augmenter un jet. Tu peux utiliser toute ta CHANCE ou seulement une part une fois par partie.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTES DE BASE

Réparation complexe	+2
Réparation très complexe	+4
"Cela n'a jamais été fait auparavant"	+6
Pas les bonnes pièces	+2
Pas les bons outils	+3
Outils, armes ou véhicules non familiers	+4
Sous emprise du stress	+3
Sous attaque adverse	+3 à +4
Blessé	+2 à +6
Ivre, drogué ou fatigué	+4
Environnement hostile	+4
Environnement très hostile	+6
Manque d'instructions relatives à la tâche	+2
Les autres personnages s'agitent autour de vous alors que vous essayez d'accomplir la tâche	+3
N'a jamais effectué de travail similaire auparavant	+1
Nécessite des acrobaties difficiles	+3
Nécessite des acrobaties très difficiles	+4
Nécessite des acrobaties impossibles	+5
Informations cachées, secrètes ou incompréhensibles	+3
Solution dissimulée, panneau ou porte secrète	+3
Programme complexe	+3
Programme très complexe	+5
Serrure complexe	+3
Serrure très complexe	+5
Cible alertée ou sur ses gardes	+3
Zone très éclairée	+3
Luminosité insuffisante	+3
Obscurité totale	+4
Tentative d'accomplir tâche en secret sous surveillance	+4



Tâches opposées

Si vous effectuez une tentative contre un autre personnage, le personnage adverse combinera sa caractéristique la plus appropriée, sa compétence et un D10. Pour un jet égal ou supérieur le joueur en défense l'emporte.

Modificateurs de difficulté

Les modificateurs sont des valeurs ajoutées à la difficulté des tâches pour représenter des conditions défavorables et des problèmes supplémentaires. Les modificateurs prennent toute leur valeur dès que vous entreprenez des tâches très minutieuses ou très délicates ; comme une question de vie ou de mort. Dans ces cas, les joueurs voudront bénéficier du moindre avantage possible, et décider simplement que "c'est très difficile" entraînera plus de tension que nécessaire. Dans ces conditions, vous aurez besoin d'expliquer les détails de la difficulté en la décomposant pour clarifier la situation. De plus, les modificateurs vous permettront, à vous, maître de jeu, de déterminer la difficulté relative d'une action entreprise dans certaines conditions.

> ***Même les meilleurs d'entre nous peuvent parfois échouer. Même toi.***
>
> ***-Le directeur***

Echec automatique, réussite critique

Sur un 1 naturel sur le dé, votre échec est automatique. Relancez un D10 et soustrayez-en le résultat à votre jet préliminaire. Si le résultat est inférieur à 1, vérifiez les conséquences en consultant la table des échecs critiques.

Sur un 10 naturel sur le D10, vous avez obtenu un succès critique. Relancez un D10 et ajoutez-en le résultat à votre jet préliminaire. Cela signifie que vous avez eu de la chance et que vous vous acquittez avec brio d'une tâche que vous n'aviez pas une chance de réussir normalement.

Compétences

Les compétences ont pour fonction de vous aider à accomplir certaines tâches. Elles représentent des connaissances particulières que vous avez pris le temps d'acquérir et peut-être même de maîtriser (par opposition à vos caractéristiques qui n'indiquent que des aptitudes naturelles à accomplir certaines choses). Par exemple, si vous avez de bons réflexes, vous pourriez choisir d'apprendre à conduire avec beaucoup de facilité, mais vous ne pourriez pas conduire avant d'avoir appris cette compétence. Chaque compétence se rapporte plus ou moins à une caractéristique. Par exemple, la compétence Pistolet se rapporte à la caractéristique REF de votre personnage. Les compétences sont évalués en niveaux de maîtrise allant de 1 à 10, 1 étant le niveau novice et 10 le niveau d'un maître dans cette compétence. Les compétences (Pages 36-43) sont détail-

TABLE DES ECHECS CRITIQUES	
Domaines	**Résultat D10**
REFLEXE (Combat)	1-4 Pas d'échec critique. Ca a été juste. 5 Vous lâchez votre arme. 6 L'arme se décharge ou touche quelque chose sans importance. 7 L'arme s'enraie ou se plante dans le sol durant 1 tour 8 Vous parvenez à vous blesser. Lancez 1D10 pour la localisation. 9-10 Vous parvenez à blesser un membre de votre équipe
REFLEXE (Athlétisme)	1-4 Pas d'échec critique. Vous ratez simplement et paraissez ridicule. 5-7 Vous échouez lamentablement. Prenez 1 point de dégât mineur (chute, entorse, etc) et faites un jet contre l'évanouissement 8-10 C'est un échec total. Si vous faites une action physique, prenez 1D6 points de dégâts dûs à la chute ou aux dégâts musculaires. Faites aussi un jet à -1 contre l'évanouissement.
TECH (Réparation ou création)	1-4 Pas d'échec critique. Vous n'arrivez pas à les assembler. 5-7 Vous ne faites pas qu'échouer, c'est pire! Vous lâchez vos outils ou vous perdez prise et vous lâchez l'objet sur lequel vous travaillez et l'endommagez encore plus. 8-10 Woaw! Ce coup-ci c'est cassé. L'objet est à présent irréparable. Achetez en un nouveau.
EMP (Convaincre, Baratin, Séduction)	1-4 Pas d'échec critique. Ils refusent seulement de l'acheter. 5-6 Trop difficile pour vos talents. Non seulement vous ne les convainquez pas de l'acheter, mais vous les refroidissez complètement (-4 à vos prochains jets de EMP) quant aux autres suggestions que vous pourrez leur faire. 7-10 Ca c'est un plantage royal! Non seulement ils ne sont pas convaincus, mais en plus ils réagissent violemment à tout ce que vous leur proposez. Lancer 1D10, de 1 à 4 ils vous agressent même physiquement.
INT (Déduction, Perception, Trouver un indice)	1-4 Vous ne savez tout simplement pas comment vous y prendre. Vous ne savez pas ce qui se passe. Vous allez de l'avant, concerné par des choses plus importantes. 5-7 Vous ne savez vraiment pas ce qui se passe et vous n'avez aucun indice permettant de vous renseigner. Faites un jet de Convaincre à -2 pour voir si les autres s'aperçoivent quel idiot vous êtes. 8-10 Hé! Il y a quelqu'un? Non seulement vous ne savez absolument rien mais les autres le remarquent tout de suite.

lées dans la Liste des Compétences et sont accompagnées de notes et d'explications relatives à chacune d'elles. De plus, les joueurs peuvent décider d'inventer leur propres compétences (page 44) Nouvelles Compétences).

Compétences de départ

Il existe deux sortes de compétences de départ : les **compétences de carrière** et les **compétences choisies**.

Les compétences de carrière sont les compétences inhérentes à la carrière (au rôle) du personnage. Elles sont élémentaires, comme jouer d'un instrument pour un Rocker ou tirer au fusil pour un Solo. Lors de sa création, le personnage dispose de 40 points à distribuer parmi ses 10 compétences de carrière. Il ne peut en réserver pour ses compétences choisies, mais il le peut pour augmenter plus tard ses compétences de carrière. Il n'est pas obligé de mettre des points dans toutes ses compétences de carrière (mais c'est une bonne idée, on ne sait jamais.)

Important: Il est nécessaire qu'une de vos compétences de carrière soit la capacité spéciale pour cette classe de personnage (Page 36). Ces compétences sont uniques pour ces classes et reflètent les capacités et les ressources que seule cette classe de personnage possède. Un exemple est l'Autorité des Cops qui leur permet d'utiliser le poids de la loi et les pouvoirs qui leur sont donnés ou le Commandement Charismatique permettant à un Rockerboy de convaincre une foule de descendre et de faire la fête, ou de provoquer une émeute. Le nombre de points que vous mettez dans votre capacité spéciale (pas plus de 10) détermine votre position dans votre branche et le développement de votre compétence spéciale de carrière. Ainsi, votre compétence spéciale détermine la somme d'argent avec laquelle vous débutez (page 44).

Il peut être tentant de dépenser dans cette compétence spéciale tous vos points de carrière pour faire de vous une superstar, mais pensez qu'un Rocker avec beaucoup de Commandement Charismatique et aucune compétence de scène risque de ne pas faire longtemps illusion. Ils peuvent vous aimer, mais par ailleurs ils payent leur billet d'entrée 60 Ed, vous avez donc intérêt à être fumant.

Exemple : *en tant que Rockerboy, Johnny Silverhand a débuté avec le bagage suivant :*

Commandement Charismatique	+6
Perception	+3
Performance	+5
Style	+4
Composition	+4
Lutte	+2
Jouer d'un instrument	+5
Connaissance de la rue	+3
Persuasion	+5
Séduction	+3
TOTAL	**40**

CREATION DE NOUVEAUX BAGAGES DE COMPETENCES

Choisissez neuf compétences (à l'exception des compétences d'Aptitude Spéciale) qui seront vos compétences de carrière Ces compétences devront avoir un rapport direct avec ce que le personnage fait dans la vie. Un Rockerboy, par exemple, ne devait pas avoir la compétence chirurgie cérébrale comme compétence de carrière. Choisissez à présent avec l'aide de votre Maître de Jeu votre capacité spéciale. Partagez 40 points entre ces dix différentes compétences.

MODELE/ACTRICE
Pose
Perception
Habillement & style
Education
Photo & film
Look
Séduction
Persuasion
Performance
Social

POLITICIEN
Commandement Charismatique
Perception
Education
Habillement & style
Composition
Persuasion
Eloquence
Social
Histoire
Bibliothèque

COMPETENCES DE CARRIERE

SOLO
Sens du Combat
Perception
Lutte
Pistolet
Arme automatique
Mêlée
Arts martiaux (un au choix)
Discrétion
Fusil
Athlétisme

TECHIE
Système D
Perception
Gen Tech
Cybertech
Enseignement
Education
Electronique
Trois autres compétences technologiques au choix (Gyro, Aéro, Armes, Conception de Cyberdeck etc...)

NOMADE
Famille
Perception
Endurance
Mêlée
Fusil
Conduite automobile
Gen Tech
Survie
Lutte
Athlétisme

FIXER
Indic
Perception
Contrefaçon
Pistolet
Lutte
Mêlée
Pickpocket
Crocheter
Baratin et Persuasion
Intimidation

MEDTECH
Technique Médicale
Perception
Gen Tech
Diagnostic
Education
Utiliser Caisson Cryo
Bibliothèque
Pharmacologie
Zoologie
Perception humaine

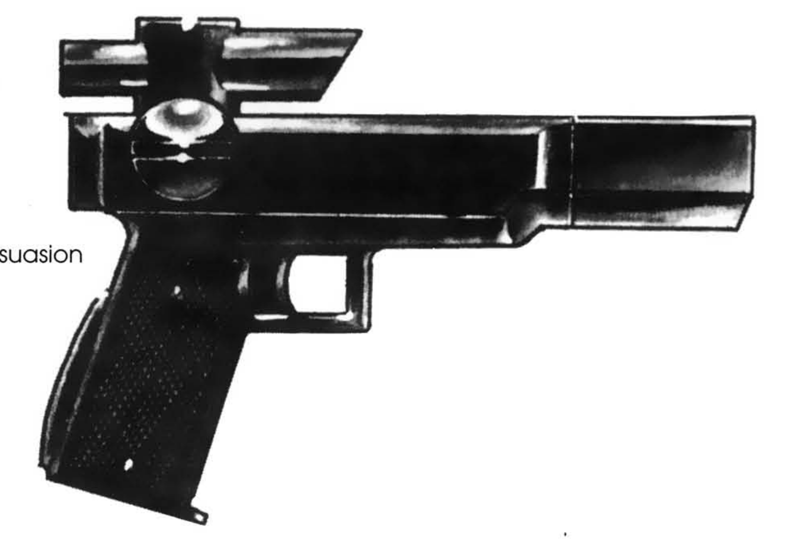
ROCKERBOY
Commandement Charismatique
Perception
Performance
Habillement & style
Composition
Lutte
Jouer d'un instrument
Connaissance de la rue
Persuasion
Séduction

MEDIA
Crédibilité
Perception
Composition
Education
Persuasion
Perception humaine
Social
Connaissance de la rue
Photo & film
Interview

NETRUNNER
Interface
Perception
Gen Tech
Education
Connaissance des systèmes
Cybertecho
Concevoir cyberdeck
Composition
Electronique
Programmation

COP
Autorité
Perception
Pistolet
Perception humaine
Athlétisme
Education
Lutte
Mêlée
Interrogatoire
Connaissance de la rue

CORPORATE
Ressources
Perception
Perception humaine
Education
Bibliothèque
Social
Persuasion
Investissements
Style
Look



LISTE DE COMPETENCES

CAPACITES SPECIALES
Autorité (Cop)()
Com. Charismatique (Rocker) . ( )
Crédibilité (Média) . . . . ( )
Famille (Nomades) . . . . ( )
Indic (Fixer) . . . . ( )
Interface (Netrunner) . . . . . . ( )
Ressources (Corporate) . . . . . ( )
Sens du combat (Solo) . . . . . ( )
Système D (Techie) . . . . ( )
Technique Médicale (Medtech) ( )

BT
Habillement et Style . . . . ( )
Look . . . . ( )

CON
Endurance . . . . ( )
Force . . . . ( )
Natation . . . . ( )

EMP
Baratin et Persuasion . . . . ( )
Commandement . . . . ( )
Interview . . . . ( )
Perception Humaine . . . . ( )
Performance . . . . ( )
Séduction . . . . ( )
Social . . . . ( )

INT
Anthropologie . . . . ( )
Bibliothèque . . . . ( )
Biologie . . . . ( )
Botanique . . . . ( )
Chimie . . . . ( )
Composition . . . . ( )
Connaissance du système . . . ( )
Diagnostic . . . . ( )
Education . . . . ( )
Enseignement . . . . ( )
Expert . . . . ( )
Géologie . . . . ( )
Gestion . . . . ( )
Histoire . . . . ( )
Investissement . . . . ( )
Jeu . . . . ( )
Langue Etrangère . . . . ( )
Mathématiques . . . . ( )
Perception . . . . ( )
Physique . . . . ( )
Programmation . . . . ( )
Se cacher/Semer . . . . ( )
Suivre/Pister . . . . ( )
Survivre en milieu Hostile . . . . . ( )
Zoologie . . . . ( )

REF
Armes Automatiques . . . . ( )
Armes Lourdes . . . . ( )
Arts Martiaux . . . . ( )
Athlétisme . . . . ( )
Conduire Automobiles . . . . . ( )
Conduire Engins Lourds . . . . . ( )
Danse . . . . ( )
Discrétion . . . . ( )
Escrime . . . . ( )
Esquive . . . . ( )
Fusil . . . . ( )
Lutte . . . . ( )
Mêlée . . . . ( )
Moto . . . . ( )
Piloter Avion . . . . ( )
Piloter Dirigeable . . . . ( )
Piloter Gyro . . . . ( )
Piloter Jet . . . . ( )
Pistolet . . . . ( )
Tir à l'arc . . . . ( )

SF
Connaissance de la Rue . . . . ( )
Eloquence . . . . ( )
Interrogatoire . . . . ( )
Intimidation . . . . ( )
Résister à la Torture ou aux Drogues ( )

TECH
Aérotech . . . . ( )
Armurier . . . . ( )
AV Tech . . . . ( )
Concevoir cyberdeck . . . . . . ( )
Contrefaçon . . . . ( )
Crocheter . . . . ( )
Cybertech . . . . ( )
Déguisement . . . . ( )
Electronique . . . . ( )
Explosifs . . . . ( )
Gentech . . . . ( )
Graphismes . . . . ( )
Gyrotech . . . . ( )
Musique . . . . ( )
Pharmacologie . . . . ( )
Photos et films . . . . ( )
Pickpocket . . . . ( )
Premiers Soins . . . . ( )
Sécurité Electronique . . . . . . ( )
Utilisation Caisson Cryo . . . . . ( )

UN BON TRUC

Photocopiez cette page (ok, on vous l'a déjà dit, tant que c'est pour un usage personnel). Elle est d'une grande utilité pour que le Maître garde toujours un oeil sur les différentes compétences existantes.

Compétences choisies

Ces compétences sont celles que le personnage a acquises au cours de sa vie. Pour déterminer le nombre de points que le personnage peut allouer à ces compétences, ajoutez son REF et son INT.

Par exemple, le REF de Johnny est 9 et son INT est 7. Johnny dispose de 16 points pour choisir ses compétences.

Les points de compétence choisis ne peuvent pas être utilisés pour augmenter vos compétences de carrière.

Description des compétences

Vous trouverez ci-dessous la description de toutes les compétences de *cyberpunk*. Les nombres entre parenthèses à coté des noms des compétences représentent un modificateur de difficulté. Pour refléter la complexité et la difficulté d'apprendre de nouvelles compétences, le nombre de points d'expérience nécessaires pour monter d'un niveau doit être multiplié par le modificateur de difficulté. Voir page 43 pour plus de détails

Capacités Spéciales

Ce sont des compétences utilisables seulement par des classes spécifiques de personnages. Par exemple, Commandement Charismatique ne peut être utilisé que par des Rockers.

Autorité (Cops): La capacité d'intimider ou de contrôler les autres grâce à votre statut d'officier de police. Cette compétence représente la capacité du Cop de réquisitionner des forces de police ou gouvernementales pour l'aider à atteindre son but. Les Cops peuvent utiliser Autorité pour interroger les suspects, arrêter les contrevenants et défendre les innocents. Soutenu par le pouvoir d'Autorité, un flic peut arrêter, emprisonner, détenir et entrer presque partout, du moment qu'il est en possession des mandats d'arrêt ou de perquisition correspondants. Toutefois Autorité ne reste valable que si le Cop est crédible, si il apparaît incertain de son Autorité il a de grandes chances de ne pas être crédible auprès des personnes qu'il confronte. Plus votre Autorité est importante, plus vous êtes capable de faire face à des criminels, des voyous particulièrement importants et des officiels. Autorité s'applique à votre SF.

Commandement Charismatique (Rockerboys): Cette compétence permet au Rocker de soulever des foules égales au carré de son niveau de compétence multiplié par 200. Cette capacité (ajoutée à votre SF) permet au Rockerboy de contrôler, d'inciter et de charmer un grand nombre de personnes au travers de sa prestation. Lorsqu'un groupe est sous le contrôle du Rocker, il peut être facile de le faire agir suivant les suggestions de ce dernier. Par exemple, un Rocker peut convaincre la foule assistant à son concert de faire une émeute dans les rues ou d'attaquer un commissariat de police lourdement défendu. Commandement Charismatique ne peut être utilisé qu'avec des groupes d'au moins dix personnes car c'est une compétence permettant d'influencer une foule. Plus votre niveau de compétence est grand, plus la foule que vous soulevez est importante et plus les ordres que vous leur donnez peuvent être directs et complexes. Par exemple, un Commandement Charismatique à +3 créera un chahut dans une discothèque. A +5 ou +6 une foule de quelques milliers de personnes assistant à un concert pourra semer le désordre en banlieue. A +9 et plus vous possédez le même genre de capacité hypnotique qu'Adolf Hitler, vous pouvez lever des armées, débuter des mouvements de masse et détruire des nations.

Crédibilité (Médias): La capacité d'être crue par vos spectateurs, par la police ou par des gens très importants. Il est important, pour que les gens écoutent votre histoire, de la rendre crédible, en demandant à des personnes de vous rappeler, des informations ou de vous emmener à l'endroit où cela s'est passé. Plus votre niveau de Crédibilité est important, plus vous pourrez convaincre de gens et plus facilement vous pourrez convaincre les autorités de la véracité de vos informations. A +3, vous pourrez convaincre la plupart des gens sur des scandales mineurs. A +5 ou +6 vous pourrez convaincre les officiels locaux pour des atrocités militaires, des corruptions et autres scandales qui font la une des journaux. A +9 ou plus vous pourrez exposer des scandales équivalents à celui du Watergate ou convaincre le président d'EuroMarket Finance Board que des extra-terrestres dirigent secrètement des responsables mondiaux. Crédibilité s'applique à votre INT

Famille (Nomades): Cette compétence permet au Nomade de profiter des ressources et d'appeler à son aide les membres de sa grande famille tribale. Cela peut être sous forme d'armes, d'argent, d'informations ou d'une petite armée de parents. La seule menace de la vengeance d'une famille peut arrêter les problèmes posés à un nomade. Plus votre niveau est important, plus vous êtes important pour votre famille et plus vous recevrez d'aide. A +2, vous recevrez peut être une aide suffisante pour vous aider à dévaster une petite ville. A +7 ou +8 vous prenez les grandes décisions de la famille et dirigez des troupes. Cette compétence dépend de INT.

Indics (Fixers): La capacité d'obtenir des informations sur les milieux louches et sur des réseaux. Avec cette compétence, le Fixer peut découvrir des rumeurs ou des informations, localiser des personnes ou des objets disparus, faire circuler de fausses rumeurs dans les rues, trouver des indices et des coups intéressants à faire. Plus votre niveau est élevé, plus vous pourrez collecter d'informations sur ce qui ce passe autour de vous, plus vous aurez d'informateurs et plus les informations collectées pourront être secrètes. A +3 vous pourrez trouver des contacts pour vous fournir des armes, des outils ou de petites opérations illégales. A +5 vous pourrez pénétrer tous les secrets sauf ceux des familles les plus puissantes. A +9 vous êtes l'équivalent d'un parrain de la Mafia, connaissant tout ce qui ce passe dans la rue. Indic dépend de la SF.

Interface (Netrunners): Cette compétence reflète la capacité qu'a le Netrunner de manipuler des programmes d'interface. C'est aussi cette compétence qui est utilisée lorsqu'il travaille sur des Menus comme Localiser Pilotable, Executer Programme, Contrôler Pilotable, Liaison LDL, Copier, Créer, Effacer. Les autres joueurs peuvent eux aussi entrer dans le Réseau mais ils ne peuvent pas utiliser les Menus. Interface dépend de INT.

Ressources (Corporates): Ceci représente la capacité du Corporate à utiliser les ressources de sa corporation. C'est une compétence de persuasion basée sur l'échelle des ressources demandées. Cela comprend des gardes du corps, des armes, des véhicules, des bâtiments, etc. Evidemment, plus le Corporate est puissant moins ses ressources sont limitées. Votre niveau de Ressources détermine ce que vous pouvez demander de votre propre chef à votre corporation. A +2 vous aurez accès aux voitures de votre compagnie. A +6 vous pourrez utiliser les avions ou faire appel à un groupe de Solos de l'équipe de sécurité de votre corporation. A +9 vous aurez accès à presque tous les niveaux et toutes les ressources de votre corporation. Cette compétence dépend de INT.

Sens du Combat (Solos): Cette capacité est basée sur le professionnalisme et l'entraînement constant des Solos. Le Sens du Combat permet au Solo de percevoir le danger, de détecter les pièges et d'avoir une capacité pratiquement inhumaine pour éviter d'être blessé. Le Sens du combat vous permet d'avoir un bonus de 1 point par niveau pour vos jets de Perception et d'Initiative.

Technique Médicale (Medtech): C'est cette compétence qui est utilisée pour exécuter des soins médicaux ou chirurgicaux. Pour plus de renseignements concernant l'utilisation de cette compétence, consultez le chapitre Trauma Team page 106.



Système D (Techies): Cette compétence de réparation générale permet au Techie de réparer ou de modifier temporairement n'importe quoi durant 1D6 tours par niveau de compétence. Cette réparation n'est pas définitive. Une fois le temps écoulé, le bidouillage ne fonctionne plus.

Compétences de Beauté

Habillement & Style: porter les bons vêtements au bon moment et avoir l'air "cool" même en combinaison spatiale. Avec Habillement +2 ou mieux, vous savez choisir vos vêtements. A +6, vos amis vous demandent des trucs pour être bien habillés et vous n'achetez plus de prêt-à-porter. A +8 ou mieux, vous êtes une des rares personnes dont le style personnel influence les courants majeurs de la mode.

Look : savoir se coiffer et retoucher son aspect général pour augmenter son attirance physique. L'utilisation de cette compétence permet aux joueurs d'augmenter leur apparence, et donc leurs chances de succès en Relation ou Persuasion. Une personne présentant bien a +2. Un modèle de mode pourrait avoir Look à +5 ou +6. A +8 ou mieux, vous pourriez être un modèle célèbre, une star de cinéma ou un lanceur de mode. Vous êtes toujours impeccable, et vous le savez.

Compétences de Constitution

Endurance: c'est l'aptitude à supporter la douleur ou les epreuves, particulièrement sur de longues périodes, en sachant économiser force et énergie. Les jets d'Endurance devront avoir lieu quand un personnage doit continuer à être actif après des privations de nourriture, de sommeil ou d'eau.

Force: l'utilisateur de cette compétence a pratiqué l'art de tordre des barres de fer, de broyer des objets, de déchirer des annuaires ainsi que d'autres divertissements de salon. A +2, vous êtes capable de broyer des boîtes de conserve, de déchirer des livres minces en deux et de plier de minces baguettes. A +8, aucun annuaire n'est plus en sécurité, vous pouvez tordre des barres à mine et briser des menottes. A +10, vous pouvez tordre des barreaux de cellule, déchirer la bible de Gutenberg, et cabosser des pare-chocs de voiture d'un seul coup.

Natation: cette compétence est obligatoire pour savoir nager (voir Athlétisme).

Compétences d'Empathie

Baratin & Persuasion: l'aptitude à amener les gens à faire ce que vous voulez par la parole. Cette compétence s'adresse aussi bien à des individus isolés ou à des groupes de personnes. A +3, vous pouvez remporter n'importe quel débat et convaincre votre petite amie que la blonde avec qui vous étiez est votre soeur. A +5, vous êtes un parleur rusé professionnel. Ronald Reagan avait une Persuasion de +7, Hitler de +9.

Commandement: l'art de conduire les gens et de les convaincre de vous suivre. Un chef avec cette compétence à +2 peut diriger un petit bureau avec succès et y être respecté. Avec cette compétence à +4, il peut diriger un petit groupe ou une escouade au combat sans se faire tirer dessus en retour. Avec cette compétence à +7 ou mieux, il peut diriger l'empire Klingon en entier au combat et faire impression dans le feu de l'action. James Kirk de Star Trek a cette compétence à +11, mais vous ne l'égalerez jamais.

Interview: collecter des informations intéressantes d'un sujet questionné. Ces informations seront d'un genre moins spécifique et moins personnel que celles obtenues lors d'un Interrogatoire. A +3, le sujet vous donnera habituellement des renseignements relatifs à ce qui fait que cette personne est connue. A +6 ou mieux, le sujet vous livrera des anecdotes du passé ou s'égarera sur ses intérêts favoris ou des pensées philosophiques. A +9 ou mieux, il/elle vous dira tout ce que vous désirez savoir, y compris des confessions sur des enfants illégitimes, la fois où il/elle a volé un gâteau à l'âge de 4 ans et le fait qu'il/elle ne s'est jamais senti aimé.

Perception humaine: c'est l'art de détecter les mensonges, les réponses évasives, les humeurs et autres indices émotionnels chez les autres. A +2, vous pouvez déterminer quand quelqu'un ne dit pas toute la vérité. A +6, vous détectez les réponses évasives subtiles et les changements d'humeur. A +8, non seulement vous pouvez détecter les indices émotionnels subtiles, mais vous pouvez également deviner ce que le sujet essaie de cacher en général.

Performance: le jeu de l'acteur ou la prestation du chanteur. A +4 ou mieux, on peut vous payer pour chanter à un mariage ou dans un petit club. A +6, vous êtes un ou une professionnel(le), et vous pouvez décrocher des contrats et avoir des fans. A +9, vous entrez dans la catégorie des stars et on vous reconnait dans la rue.

Séduction: l'art de commencer et de maintenir des relations romantiques (cela inclut vos compétences d'amant ou de maîtresse). Cette compétence peut être utilisée pour déterminer si les personnages peuvent commencer des relations ou non avec des personnages non joueurs et l'intensité de ces relations. Dans certains cas, le maître du jeu peut ajuster cette compétence en tenant compte de l'Apparence du personnage pour obtenir un résultat plus réaliste.

Social: l'aptitude de traiter des affaires "sociales", comme savoir quel type de fourchette utiliser et quand éviter de raconter l'histoire de la fille du fermier et du représentant de chez MEKTON. A +2, vous pouvez aller dans n'importe quel restaurant chic ou occuper des fonctions sociales. A +5, vous pouvez déjeuner avec aplomb à la table du Président. Aucune situation ne vous troublera. A +8, vous pourriez donner des leçons de maintien à Patrick Sabatier.

Compétences d'Intelligence

Anthropologie: la connaissance des cultures humaines, de leurs habitudes et de leurs coutumes. Contrairement à la Connaissance de la rue (qui ne regroupe que les cultures et les coutumes de la rue), ou Social (qui recouvre ce qu'il faut faire dans certaines situations), l'Anthropologie comporte l'étude des us et coutumes d'une culture particulière. Par exemple, avec la Conn. de la rue, vous savez quelles ruelles éviter et quels gangs sont dangereux. Avec la compétence Social, vous connaissez les formes pour vous adresser à de hauts dignitaires japonais zaibatsu. Grâce à l'Anthropologie, vous savez que les coutumes de la tribu N'Tanga requièrent qu'un jeune homme tue un lion pour accéder au rang d'adulte au sein de la tribu.

Bibliothèque: l'art d'utiliser les livres, les bases de données, les Data terms et autres sources d'information. A +2, vous savez utiliser les bases de données simples. A +6, vous accédez facilement à la bibliothèque du Congrès. A +9, vous comprenez pratiquement toutes les bases de données publiques et trouvez les faits les plus étranges.

Biologie: connaissance générale des animaux, des plantes et autres processus biologiques. Au niveau +3 vous connaissez la plupart des espèces communes d'animaux et de plantes. A +6 vous avez une compréhension générale de la génétique, de la biologie cellulaire, etc. A +10 pour pouvez effectuer la plupart des travaux de laboratoire, ceci incluant l'étude et la manipulation des gènes.

Botanique: connaissance générale sur les plantes et leur identification. Au niveau +3, vous connaissez la plupart des plantes courantes et pouvez déterminer quelles essences sont dangereuses et pourquoi. A +6, vous pouvez identifier en grande partie toutes les essences mondiales et possédez des connaissances pratiques de leur utilisation. A +8, vous avez l'équivalent d'un doctorat en botanique et savez tout sur les poisons rares, les orchidées exotiques et les plantes utiles.

Chimie: la compétence requise pour effectuer des préparations et produire certaines substances chimiques. A +2, votre niveau est celui de la chimie au lycée. A +4, vous avez le niveau d'un pharmacien expérimenté ou d'un chimiste de faculté. A +8, celui d'un chercheur en laboratoire.

Composition: la compétence requise pour écrire des chansons, des articles ou des histoires. A +4, votre production est commercialisable. A +8 ou mieux, vous pouvez avoir écrit plusieurs ouvrages et bénéficiez d'une bonne critique littéraire.

Connaissance des systèmes : connaissance de base sur la géographie du Réseau, son historique et les histoires qui le concernent, ainsi que des connaissances au sujet des systèmes informatiques importants qui le composent, leurs forces et leurs faiblesses. A +2, vous pouvez explorer le Réseau et vous y diriger. A +6, vous savez où se trouvent tous les terminaux, et avez une connaissance pratique de ses systèmes les plus importants et les plus connus. A +9, vous connaissez le Réseau comme votre poche, les ramifications des systèmes importants et vous vous doutez des ramifications de tous les autres.

Diagnostic: la compétence de diagnostiquer cliniquement les symptômes pathologiques et problèmes médicaux. A +3, vous avez le niveau d'un infirmier diplômé et pouvez reconnaître les maladies les plus courantes. A +6, vous avez le niveau d'un interne expérimenté, sachant traiter les troubles communs et reconnaître des maladies plus rares. A +9, vous faites des diagnostic si précis que les autres médecins vous soumettent leurs cas difficiles.

Education & culture générale: l'équivalent d'une formation scolaire de base, vous permettant de lire, écrire et compter, en connaissant un minimum d'histoire pour vous débrouiller. Un niveau +1 correspond à un cursus scolaire de base. Un niveau +2 correspond à l'enseignement dispensé au lycée. Un niveau +3 correspond à un premier cycle d'université, et un niveau +4 correspond à une maîtrise ou un doctorat. A +7, vous êtes une personne très cultivée à qui l'on demande souvent de jouer au Trivial Pursuit. A +9 et mieux, vous faites partie de ces gens qui en savent long sur tout (mais qui ont heureusement le bon sens de la boucler).

Enseignement: la compétence de transmettre le savoir à quelqu'un d'autre (si vous ne croyez pas qu'il s'agisse d'une compétence, essayez donc un peu pour voir...). Les joueurs ne peuvent enseigner une compétence à moins de posséder un niveau supérieur à celui de leur élève. Le maître de jeu a le dernier mot concernant les délais d'apprentissage. A +3, vous pouvez enseigner professionnellement à des élèves jusqu'à la terminale. A +6, vous en savez assez pour être maître de conférence dans une université (si vous le désirez). A +9, on vous reconnait assez de compétence pour donner des cours au MIT ou CAL TECH; vos écrits sont cotés comme ouvrages de référence majeurs et vous pouvez animer une émission télévisée sur la chaîne PBS.

Expert: vous pouvez utiliser cette compétence pour être expert dans une matière déterminée, comme les timbres rares, les armes sordides, une langue étrangère etc... A +3, vous êtes l'expert local. A +6, vous en savez assez pour écrire plusieurs ouvrages sur le sujet. A +8 ou mieux, vous ouvrages font référence et pourriez participer à des débats télévisés si vous le désiriez.

Géologie: des connaissances pratiques des roches et minéraux ainsi que des structures géologiques. A +3, vous pouvez identifier la plupart des roches communes. A +6, vous avez l'équivalent d'un diplôme universitaire en géologie et identifiez facilement les minéraux et les structures géologiques. A +8, vous pouvez enseigner la géologie dans une université .

Gestion: la compétence de tenir des livres de comptes (ou d'en truquer), de jongler avec les chiffres, de créer des budgets et de diriger des affaires au jour le jour.

Histoire: la connaissance des dates et des événement du passé. En terme de jeu, cette compétence est à utiliser pour déterminer si le personnage est familier à un indice en rapport avec un événement du passé. A +2, vous avez un bagage scolaire niveau lycée. A +6, vous avez une compétence universitaire sur le sujet. A +8, vous pourriez enseigner l'histoire à l'université. A +9, vous pouvez avoir écrit plusieurs ouvrages de référence sur une époque ou un personnage particulier du passé.

Investissements: l'aptitude à jouer en bourse et au marché des changes. A +2, vous en savez assez long pour investir dans des actions sans valeur et y perdre votre chemise. A +6, vos investissements rapportent 3 fois sur 4. A +9, vous êtes un grand sur le marché, présent continuellement sur les bourses mondiales et capable d'écrire des articles sérieux sur les investissements.

Jeu: la compétence sans cesse mise à l'épreuve pour les paris, déterminer les probabilités et réussir aux jeux de chance. Comme tous les joueurs professionnels le savent, ce n'est pas une compétence de chance. A +2, vous êtes la terreur des tables de jeu du poker du samedi soir. A +6, vous pouvez vivre de votre art à Las Vegas ou Monte Carlo. A +9 ou mieux, vous pouvez défier James Bond à la roulette et avoir de bonnes chances de faire sauter la banque.

Langue étrangère: la connaissance d'une langue étrangère. A +2, vous pouvez vous débrouiller en utilisant cette langue. A +3, vous êtes capable de la lire. A +6 et au delà, vous êtes très à l'aise mais un natif de la langue ne pourra pas être trompé par votre aptitude. A +8, vous parlez et écrivez cette langue comme un natif. Chaque langue étrangère nécessite une compétence particulière. Cependant, cette compétence donne un niveau équivalent à la moitié du niveau possédé pour une langue de la même famille linguistique que la langue maîtrisée. Par exemple, une compétence +4 en Cantonnais vous permet de parler et de comprendre le Mandarin à +2.

Mathématiques: la compétence de comprendre les calculs et les formules mathématiques. A +3, vous pouvez additionner, soustraire, diviser et multiplier. A +4, vous connaissez l'algèbre et la géométrie. A +6, vous effectuez des calculs poussés et à +8, vous élaborez vos propres formules.

Perception: le don de l'observation, permettant aux personnages de déceler des indices et d'éventuelles filatures. Avec une Perception à +2 vous pouvez déceler de petits morceaux de papier couvert d'inscriptions, des portes entrouvertes et des expressions évidentes de mensonge ou d'hostilité. A +5 ou mieux, vous pouvez déceler des indices bien dissimulés, de légers changements d'expression et des tentatives plutôt sophistiquées de vous prendre en filature. A +8 ou mieux, vous pouvez systématiquement tirer les mêmes déductions que celles habituellement proposées dans les séries policières télévisées (" le meurtrier était gaucher car ce poignard a une poignée spéciale "). Sherlock Holmes avait une Perception de +10. Les personnages ne possédant pas cette compétence utilisent seulement leur INTELLIGENCE.

Physique: l'aptitude à calculer des principes physiques, comme la pression d'un gaz, l'énergie mécanique etc... Cette compétence nécessite au moins Mathématiques +4

Programmation: la compétence requise pour programmer, reprogrammer, protéger ou pénétrer dans des systèmes informatiques. Cette compétence ne permet pas de réparer des ordinateurs. A +1, vous pouvez utiliser des programmes en BASIC. A +3, vous pouvez utiliser des langages plus complexes et écrire des programmes plus évolués comme des jeux vidéos. A +6, vous êtes un professionnel capable de créer des logiciels performants et des modèles de système, et de travailler pour une firme moyenne de Silicon Valley. A +9 ou mieux, les autres programmateurs citent votre nom avec révérence ("vous avez inventé Q ? Ouaah !"), les jeunes pirates essaient de copier vos systèmes et chaque logiciel que vous créez est instantanément utilisé partout dans le monde dans toutes ses applications industrielles possibles.

Se cacher/semer: l'art d'éconduire d'éventuels poursuivants, de dissimuler ses traces et de faire perdre la piste aux gens qui vous suivent. A +3, vous pouvez semer la plupart des gangs de déglingués. A +6, vous échappez à la police et aux détectives privés. A +8, vous semez la plupart des Solos.

Suivre/pister: la compétence de suivre et de prendre les gens en filature. Cette compétence est d'ordinaire utilisée en milieu urbain ou en zone habitée plutôt que dans la nature sauvage (où la compétence de Survie comporte le pistage du gibier).

Survie: la compétence requise pour savoir comment survivre dans la nature sauvage. Ces connaissances incluent la mise en place de pièges variés, trouver du bois, pister le gibier, construire des abris et faire un feu. Le boy scout moyen a un niveau +3. Les bérets verts des Forces Spéciales ont un niveau +6 ou plus. Grizzly Adams, le montagnard des etendues sauvages a un niveau +9 ou +10.

Zoologie: l'étude des formes de vie, des processus biologiques et leurs relations avec l'environnement. A +2, vous reconnaissez la plupart des animaux communs. A +5, vous connaissez en plus bon nombre d'espèces exotiques ou en voie d'extinction. A +8, vous êtes instruit sur presque tous les animaux et leurs moeurs, et bénéficiez d'un bonus de +1 en Survie (vous savez où peut se trouver le gibier).

Compétences de Sang Froid

Connaissance de la rue: c'est le savoir de l'underground ; où se procurer du matériel illégal ou des marchandises de contrebande, comment parler à la pègre, éviter des situations difficiles dans les mauvais quartiers. A +2 ou mieux, vous pouvez vous procurer du matériel "sensible", des drogues, etc... A +5, vous pourriez lancer un contrat sur quelqu'un, connaître quelques voyous vous devant des faveurs et être capable d'appeler du renfort musclé en cas de besoin. A +8 ou mieux, vous pourriez devenir un caïd vous-même et passer outre les intermédiaires.

FAMILLES LINGUISTIQUES

Vous pouvez parler n'importe quelle autre langue d'une famille à la moitié de votre compétence normale. Les valeurs entre parenthèses sont les modificateurs pour apprendre les langues de cette famille.

Africain (2)
Bantou, Fante, Ashanti, Congolais, Zoulou, Swahili

Baltique (2)
Lithuanien, Estonien, Lettonien, Finnois

Celtique (2)
Gaélique, Gallois

Farsi (2)

Germanique (1)
Danois, Néerlandais, Anglais, Allemand, Norvégien, Suédois, Yiddish

Grec (2)

Japonais (2)

Coréen (2)

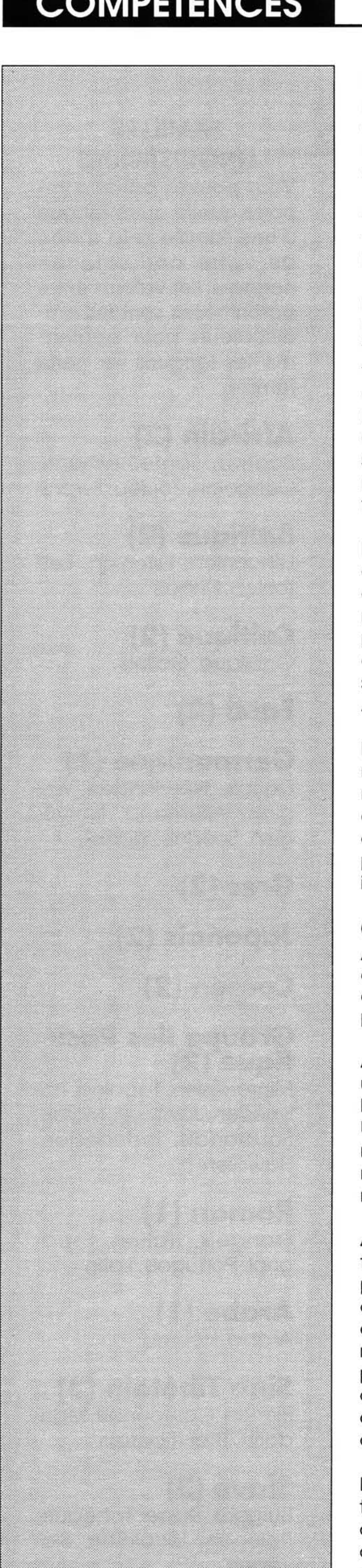
Groupe Iles Pacifique (2)
Micronésien, Tagalog, Polynésien, Javanais, Malais, Soudanais, Indonésien, Hawaïen

Roman (1)
Français, Italien, Espagnol, Portugais, Latin

Arabe (1)
Arabe, Hébreu

Sino Tibétain (3)
Birman, Cantonnais, Mandarin, Thaï, Tibétain

Slave (3)
Bulgare, Russe, Tchèque, Polonais, Ukrainien, Slovaque



Eloquence: c'est la compétence de parler en public. A +2, vous pouvez gagner les concours d'élocution des lycées. A +6, on peut vous payer poùr parler en public. A +10, vous seriez capable de trouver à répondre au discours de Kennedy "Ich bin ein Berliner" ou au discours de Lincoln à Gettysburg. Les Rockers ayant une Elocution de +6 ou mieux peuvent ajouter +1 lors qu'ils utilisent leur aptitude spéciale charismatique.

Interrogatoire: c'est la compétence requise pour soutirer des renseignements aux gens et faire sortir les secrets au grand jour. Un Interrogatoire de +2 ou mieux vous permettra de deviner de manière infaillible si votre petit(e) ami(e) vous ment. A +5, vous avez un niveau professionnel, comme celui d'un détective chevronné passant un suspect sur le gril. Mike Wallace, dans 60 minutes, a un niveau +9, ce qui lui permet de faire craquer les gens les plus résistants.

Intimidation: c'est l'art de forcer les gens à faire ce que vous voulez par force de personnalité ou contrainte physique. A +3, vous pouvez intimider n'importe quel citoyen typique, politicien ou pâle voyou. A +6, vous intimidez Silvester Stallone ou n'importe quel gars moyennement impressionnant. A +9, vous pourriez même intimider Arnold Schwartzenegger.

Résister à la torture ou aux drogues: les personnages avec cette compétence sont particulièrement résistants aux interrogatoires, à la torture et aux drogues hypnotiques. Un usage réussi de cette compétence fait automatiquement grimper de 1 niveau la difficulté de n'importe quel interrogatoire mené par des adversaires.

Compétences de Réflexe

Armes automatiques: Vous devez avoir cette compétence pour utiliser tout type d'arme automatique avec efficacité (cf Armes de poings pour les limitations et les modificateurs).

Armes lourdes: la compétence requise pour utiliser des lance-grenades, des mitrailleuses lourdes, les lance-missiles et lance-roquettes. Un niveau de +5 est équivalent à un entraînement militaire à l'arme lourde standard, donnant à l'utilisateur la possibilité d'utiliser n'importe lequel de ces types d'armes.

Arts martiaux: cette compétence couvre tout type de combat élaboré utilisant les mains, les pieds et des armes spécialisées. Vous devez choisir un style d'art martial et développer une compétence séparée pour chaque style différent (par exemple vous devrez développer séparément le Judo et le Karaté, en dépensant des points pour chacun). Les modificateurs de difficulté sont listés entre parenthèses à côté de chacune des compétences ci-dessous.

Le premier intérêt des différents styles d'arts martiaux réside dans le fait que chacun possède des attaques principales, attaques correspondant aux points forts du style. Lorsqu'une attaque principale est utilisée, il y a un bonus au toucher basé sur le type d'attaque et le style d'art martial. Une table complète des attaques principales est donnée dans Fusillade du vendredi soir (p 90).

Le deuxième intérêt des arts martiaux consiste en un bonus aux dommages égal au niveau de compétence dans l'art martial. Par exemple, un maître avec une compétence de +10 en Kung-Fu ajoutera 10 points aux dommages qu'il inflige. Cela peut avoir un effet considérable, particulièrement pour les coups dans la tête (ce qui double les dégâts).

Les types d'art martiaux sont:

Aïkido (2): cet art se base sur le retournement de la force et de l'inertie de l'adversaire contre lui-même. Il est parfait pour arrêter un opposant sans dommage tout en vous rendant très difficile à atteindre. Les attaques principales sont: blocage & parade, feinte, projection, clé, esquive, étranglement, balayage, fauchage & balayage, immobilisation.

Kung Fu Animal (3): ce sont des arts basés sur les mouvements d'animaux: grues, mantes religieuses, tigres, léopards et dragons. Les attaques sont rapides et dangereuses dans un style excitant et photogénique. Les attaques principales incluent: coups de poing, coups de pied, blocage & parade, fauchage& balayage.

Boxe (1): l'art viril du combat, cet art utilise des coups de poings fulgurants et une défense serrée par blocage. Les attaques principales sont: coups de poing, blocage & parade.

Capeoira (3): créé par les esclaves des Caraïbes, cet art combine des mouvements de danse avec des coups de pieds rapides et des balayages bas. C'est un art relativement inconnu et il peut être combiné avec des pas de danse pour masquer sa force véritable. Les attaques principales sont: coups de poing, coups de pied, blocage & parade, esquive et fauchage & balayage.

Choi Li Fut (3): provenant directement des anciens temples shaolin, cet art combine des coups de pied et de poings en rotation en un style de combat très dynamique. Les attaques principales sont: coups de pied, coups de poing, blocage & parade, esquive, projection et fauchage & balayage.

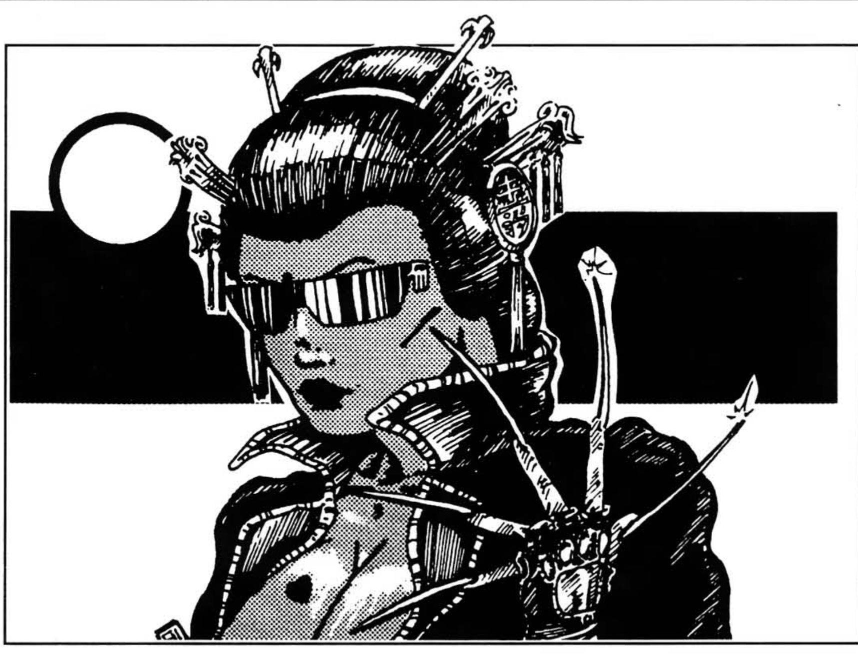
Judo (1): ce système était conçu pour être un sport mais il reste aussi efficace en combat. Il utilise des projections et des balayages pour renverser l'adversaire. Les attaques principales sont: esquive, feinte, projection, immobilisation, fauchage & balayage et clé.

Karaté (2): La version japonaise du Kung Fu, cet art utilise des mouvements linéaires et des coups de poings puissants. Les variantes incluent le shodukan et le kenpo, chacun ayant ses propres mouvements spécifiques. Les attaques principales sont: coups de poing, coups de pied et blocage & parade.

Tae Kwon Do (3): un art très rapide et précis, avec des mouvements gracieux et quelques coups de pieds aériens. Les attaques principales sont: coups de poing, coups de pied, blocage & parade, esquive.

Boxe thaïlandaise (4): un des arts existants les plus dangereux, ce style est connu pour ses coups de pieds fulgurants d'une puissance stupéfiante. Les attaques principales sont: coups de pied, coups de poing, blocage & parade et immobilisation.

Lutte(1): cet art combine les techniques de la lutte olympique et du catch. Ce style utilise toute une panoplie de projections et de clés pour mettre hors de combat l'adversaire. Les attaques principales sont: projection, clé, immobilisation, esquive, étranglement, balayage et fauchage.



Athlétisme: la compétence requise pour des lancers précis, pour l'escalade et l'équilibre. Cette compétence combine les éléments majeurs du programme de sport du lycée. A +3 et plus, vous êtes un champion scolaire. A +5, vous pouvez participer à des compétitions universitaires. A +8, vous avez le niveau professionnel ou même olympique.

Conduire Automobile: cette compétence vous permet de conduire tous les véhicules terrestres: voitures, camions et aéroglisseurs. Cette compétence n'est pas utilisable pour piloter un avion. Une compétence de +3 fait de vous un très bon pilote non professionnel. A +6, vous conduisez comme un pilote de course moyen. Un pilote avec une compétence de +8 ou plus est connu dans son pays, gagne régulièrement des courses de championnat et peut avoir accès aux véhicules terrestres les plus performants (tant qu'il est cautionné).

Conduire Engin Lourd : la compétence requise pour manoeuvrer tracteurs, chars, très gros camions et engins de chantier.

Danse: la compétence spécifique requise pour devenir un danseur professionnel. Un danseur entraîné à +4 ou plus peut se faire de l'argent en dansant dans de petits clubs ou avec une troupe. Les danseurs à +6 ou plus sont considérés comme des professionnels, donnent régulièrement des représentations et ont leurs fans. Les danseurs à +9 ou plus sont des danseurs-étoiles, ont beaucoup de fans et peuvent être reconnus dans la rue.

Discrétion (2): la compétence pour se cacher dans l'ombre, se déplacer en silence, éviter les gardes, etc... Une compétence de +1 vous donne environ le niveau d'un gamin de 10 ans très discret en train de chiper des gâteaux. A +3, vous êtes capable de tromper la plupart des gardes ou vos parents s'ils vous ont interdit de sortir. A +6, vous êtes suffisamment bon pour vous glisser en douceur d'ombre en ombre sans faire le moindre bruit. A +8, vous êtes l'égal de la plupart des Ninjas. A +10, vous vous déplacez aussi silencieusement qu'une ombre, vous faites passer les ninjas pour des éléphants.

Escrime: la maîtrise des épées, rapières et monolames. Une compétence de +3 vous rend compétent avec une lame. A +5 vous n'êtes pas mauvais. A +6 vous pouvez gagner le championnat national d'escrime. Une compétence de +8 vous donne une réputation d'escrimeur hors pair. Des gens comme d'Artagnan ou Miyamoto Musashi ont une compétence de +10. Ils sont des maîtres légendaires de l'épée. La seule mention de leur nom provoque la fuite de tous hormis les jeunots les plus stupides.

Esquive: cette compétence est requise pour éviter les attaques et échapper aux clés et immobilisations. Si une attaque est portée sans que vous le sachiez, vous ne pouvez pas appliquer cette compétence à votre jet de Défense.

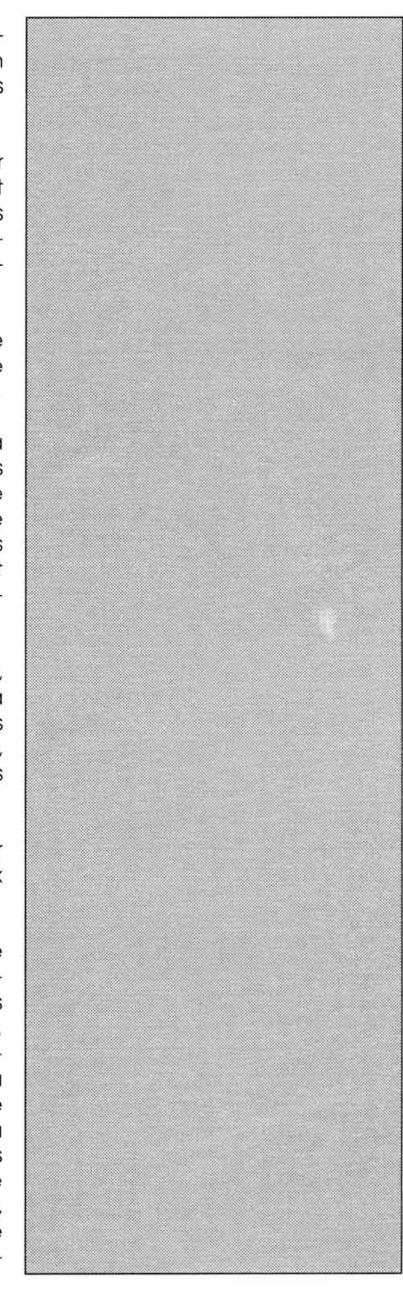
Fusil: vous devez posséder cette compétence pour utiliser un fusil efficacement (cf. Armes de poing pour les limitations et les modificateurs).

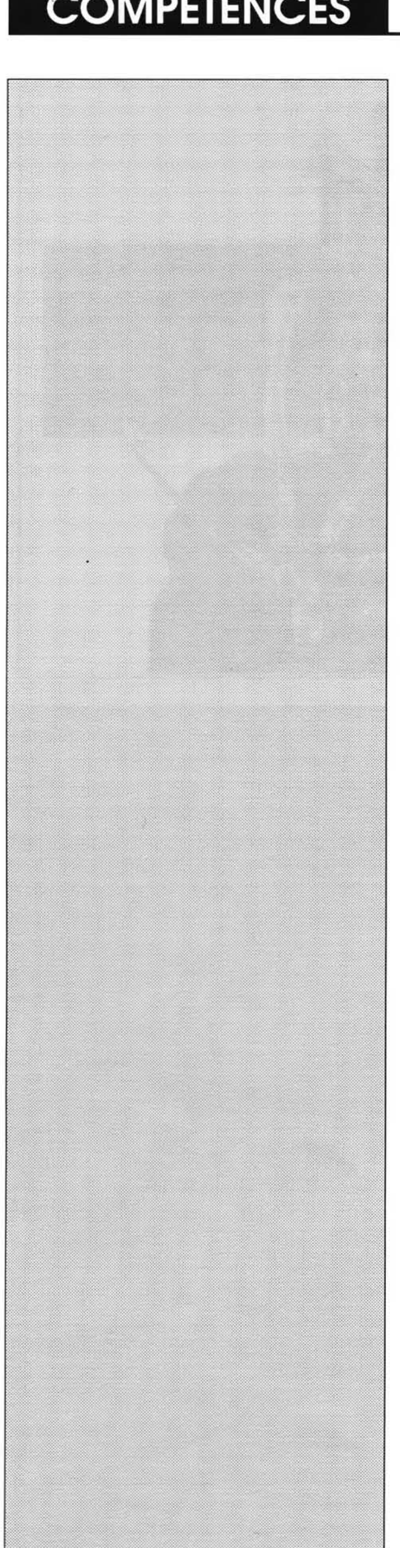
Lutte: la compétence de combat homme à homme avec les poings, les pieds et autres parties du corps. Elle ne s'enseigne pas, elle s'apprend dans la Rue en prenant part à de nombreux combats. Contrairement aux arts martiaux, il n'y a pas d'attaque principale et pas de bonus aux dommages relatifs aux niveaux de maîtrise.

Mêlée: la capacité à utiliser couteaux, haches, massues et autres armes en combat au corps à corps. Note: lorsque vous utilisez des cyberarmes sans portée comme les écorcheurs, éventreurs, tranchoirs, cyberbêtes et gants de combat, vous devez utiliser cette compétence.

Moto: la compétence nécessaire pour piloter motos, cyberbikes et autres véhicules à deux ou trois roues.

Piloter : en général, il s'agit de la compétence permettant de contrôler un aéronef. Les aéronefs sont répartis en quatre catégories : engins à voilure tournante, avions, dirigeables et jets. Une compétence de pilotage de +1 vous permet de décoller et atterrir en sécurité par beau temps. Une compétence de +3 ou plus fait de vous un pilote entraîné capable d'affronter la plupart des situations de combat et des zones de mauvais temps. Les pilotes avec une compétence de +6 ou plus sont des vétérans, capables de se tirer de quasiment n'importe quelle situation, incluant les manoeuvres acro-





batiques. Les pilotes avec une compétences de +9 ou plus sont si bons qu'ils ont une grande réputation comme pilote et sont connus dans leur milieu pour avoir "l'étoffe des héros".

Piloter Avions(2): la capacité de piloter des jets et avions légers à ailes fixes. Les Ospreys peuvent être pilotés avec cette compétence mais seulement dans le mode droit devant (pas de sur-place).

Piloter Dirigeables (2): la capacité de piloter tous les plus légers que l'air. Cela inclut les dirigeables cargos et les ballons autopropulsés.

Piloter Gyros(3): la capacité de piloter tous les types d'appareils à voilure tournante. Cela inclus les autogires, les hélicoptères et les Ospreys.

Piloter Jets (3): la compétence pour piloter tous les véhicules à réaction. Cela inclut les véhicules sur coussin d'air et les AV-4, AV-6 et AV-7.

Pistolets: vous devez posséder cette compétence pour utiliser avec quelque efficacité les pistolets de tout type, y compris le cybermatériel. A +2, vous pouvez tirer efficacement sur une cible, mais le combat vous pose toujours des problèmes. A +5, vous êtes aussi compétent que la plupart des militaires et des policiers. A +7, vous pouvez faire les choses que vous voyez à la télé et commencez à avoir une réputation de "fin tireur". A +8, vous êtes un tireur d'élite de réputation. La seule mention de votre nom fait fuir certaines personnes. A +10, vous êtes une légende, redoutée par tous hormis les plus stupides des jeunes punks qui tentent de vous avoir dans d'innombrables duels.

Tir à l'arc: cette compétence est nécessaire pour utiliser arcs, arbalètes ou autres armes tirant des flèches. Voir Armes de poing pour les détails.

Compétences techniques

Aérotech(2): la compétence nécessaire pour réparer les avions. Cela inclut aussi les Ospreys et les jets. Avec une compétence de +3, vous pouvez effectuer la plupart des tâches de maintenance. A +6 vous pouvez réparer les moteurs et les dégâts importants de la structure. A +9 ou plus, vous êtes capable de concevoir et de construire votre propre aéronef.

Armurier(2): la compétence nécessaire pour réparer et faire la maintenance des armes de tout type. A un niveau de +2, vous pouvez faire de petites réparations et les nettoyages. A +6, vous pouvez réparer tout type d'armes et faire des modifications simples. A +8, vous pouvez concevoir vos propres armes.

AV Tech(3): la compétence requise pour réparer tous les véhicules aérodynes propulsés par air pulsé. A +3, vous pouvez effectuer les tâches de maintenance de routine. A +6, vous pouvez réparer les moteurs et modifier un AV. A +10, vous pouvez concevoir vos propres AVs.

Concevoir Cyberdeck(2): la compétence requise pour concevoir des cyberconsoles. A un niveau de +4 ou plus, vous pouvez modifier un cyberdeck existant pour accroître sa vitesse ou sa mémoire. A +6, vous pouvez concevoir une console équivalente à la plupart des machines existantes. A +8, vous pouvez concevoir des consoles substantiellement plus performantes que celles du marché.

Contrefaçon: la compétence permettant de copier et de créer de faux documents et identifications. Cette compétence peut aussi être utilisée pour les détecter. Si vous pouvez faire des faux, vous pouvez aussi les repérer.

Crocheter: la compétence nécessaire pour crocheter des serrures et ouvrir des endroits et containers clos. A +3, vous pouvez ouvrir des serrures simples. A +6, vous pouvez forcer la plupart des coffres-forts. A +9 ou plus, vous avez une réputation de maître-perceur et êtes connu de la plupart des joueurs importants du monde de Cyberpunk.

Cybertech(2): la compétence requise pour réparer et faire la maintenance du cybermatériel. Un niveau de +2 permet d'assurer le réglage du matériel et de changer les batteries. A +6, vous pouvez démonter la plupart des cybermatériels et même faire des modifications mineures. A +8, vous pouvez concevoir votre propre cybermatériel.

Déguisement: la capacité de pouvoir se grimer afin de ressembler à quelqu'un d'autre, qu'il soit réel ou fictif. Cette compétence incorpore des notions de maquillage et de comédie mais elle est différente de la capacité à être véritablement un acteur.

Electronique: la compétence requise pour assurer la maintenance, réparer et modifier des appareillages électroniques comme des ordinateurs, des appareils électroniques grand-public, des systèmes de sécurité, caméras et détecteurs électroniques.

Explosifs(2): cette compétence permet au personnage d'avoir des connaissances relatives à la manipulation des explosifs, à leur choix et à la quantité nécessaire en fonction du résultat attendu et au réglage des temporisateurs et des détonateurs.

Gentech(2): les compétences requises pour réaliser ou réparer des appareillages mécaniques ou électriques simples, comme les moteurs de voitures, les téléviseurs, etc... Avec une compétence de +3, vous pouvez régler les problèmes mineurs de votre voiture, réparer les câblages de base, etc... Une compétence de +6 permet de réparer les chaînes hifi et les téléviseurs, de remonter un moteur, etc...A +9 ou plus, vous pouvez construire un ordinateur simple à partir de pièces détachées, monter un moteur de voiture de course et assurer la maintenance de n'importe quelle machine industrielle. Mais, cela ne vous donne pas les connaissances spécialisées nécessaires aux appareils aussi complexes que les avions (de même que M. Superbricoleur ignore comment construire et faire la maintenance d'un Mirage 2000).

Graphisme : la compétence permettant de faire des dessins professionnels. Une compétence de +3 vous permet de faire des oeuvres d'art "moderne" vendables. A +6, vous faites des choses reconnaissables et extrêmement plaisantes à l'oeil; et rapportant de l'argent. Un artiste ayant une compétence de +8 ou plus sera connu internationalement, s'exposera dans les galeries et verra d'autres artistes de moindre envergure étudier son style dans les écoles des beaux arts.

Gyrotech(3): la compétence permettant de réparer et d'assurer la maintenance des aéronefs à voilure tournante comme les hélicoptères et les autogires.

Musique: la compétence permettant de jouer d'un instrument de musique. Vous devez développer cette compétence séparément pour chaque type d'instrument pratiqué. Un niveau de +4 ou plus vous permet de jouer dans les groupes professionnels. A +8 ou plus, vous serez reconnu sur le plan professionnel avec peut-être des contrats d'enregistrement ou des demandes de concerts à la clé. A +10, vous êtes acclamé, avez des tas de groupies et vous vous brouillez régulièrement avec Kerry Eurodyne.

Pharmacologie (2): la compétence pour concevoir et produire des drogues et médicaments. Une compétence minimale de +4 en Chimie est nécessaire. A +4, vous pouvez faire de l'aspirine. A +6, vous pouvez faire des hallucinogènes ou des antibiotiques. A +9 vous pouvez créer des drogues adaptées à la biochimie d'un individu particulier.

Photos et films: la compétence permettant de réaliser des photos ou des films de calibre professionnel. Une compétence de +2 permet de faire des films d'amateur buvables. A +4, votre travail peut gagner des prix dans les compétitions amateurs. A +6 ou plus, votre travail aura le niveau d'une couverture de Play Boy ou d'un clip. Un photographe ou un cinéaste avec une compétence de +8 ou plus sera mondialement connu et certainement réputé.

Pickpocket: la compétence nécessaire pour voler dans les poches sans être repéré ainsi que pour escamoter de petits objets. Pour quelques idées concernant les niveaux de capacité, cf. Crocheter plus haut.

Premiers Soins: cette compétence permet à l'utilisateur de soigner les plaies, d'arrêterer les hémorragies et de ranimer un patient évanoui (cf Trauma Team, p 106 pour les détails).

SécuritéElectroniqe (2): la compétence pour installer ou contrer des détecteurs électroniques, des serrures électroniques, des pisteurs et traceurs, des caméras de sécurité, des plaques de pression, etc... A un niveau de +3, vous pouvez leurrer ou installer la plupart des serrures d'appartement et les caméras de surveillance. A +6, vous pouvez surmonter la plupart des serrures et pièges des bureaux corporatifs. A +9, vous pouvez pénétrer dans les zones de haute sécurité en toute impunité.

Utilisation Caissons Cryo: la compétence nécessaire pour utiliser, réparer et assurer la maintenance des appareils de congélation du corps et de suspension de la vie. Une compétence minimale de +4 est nécessaire pour pouvoir congeler une personne en bonne santé. Un minimum de +6 est nécessaire pour congeler un blessé.

Apprendre de nouvelles compétences et améliorer les anciennes

Les joueurs peuvent améliorer leurs compétences ou en apprendre de nouvelles en accumulant des *points de compétence* (PC). Quand vous gagnerez des PC, vous devrez les noter dans la case à côté de la compétence sur votre feuille de personnage. Lorsque vous en aurez gagné suffisamment dans une compétence, le niveau de compétence augmentera d'un point.

Le premier niveau de compétence coûte 10 PC. Pour déterminer combien de points sont nécessaires pour passer au niveau suivant, multipliez le niveau de compétence actuel par 10. Cela donne le nombre de points nécessaires pour augmenter une compétence simple (multiplicateur de PC = 1) d'un niveau.

Exemple: *ma compétence de Lutte est à +4. Pour passer de +4 à +5, il me faut 40 PC. Pour passer de +5 à +6, il me faudra 50 PC.*

Multiplicateurs de PC

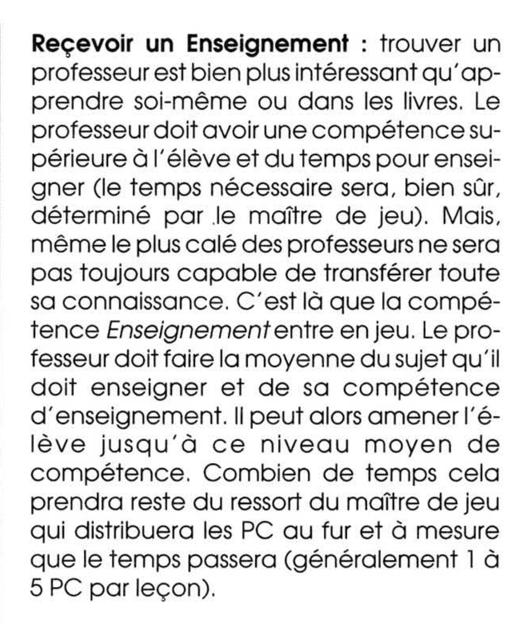
Toutes les compétences ne sont aussi faciles à apprendre. Ces compétences ont un **multiplicateur de PC** additionnel qui multiplie le nombre de points nécessaire pour acquérir le niveau suivant. Ce coût supplémentaire est indiqué dans la description de la compétence.

Exemple: *Le Choi Li Fut a un multiplicateur de 3. Pour faire passer ma compétence en Choi Li Fut de +4 à +5, il me faudra 120 PC, pas 40.*

Obtenir plus de PC

Il y a trois moyens de gagner des points de compétence: *Etude et Pratique, Reçevoir un Enseignement et Expérience Directe.* Dans les trois cas, la quantité gagnée est déterminée par votre maître de jeu.

Etude & Pratique: c'est la façon la plus simple. Vous vous procurez un livre sur le sujet et commencez la pratique. L'étude est assez difficile. Vous ne savez pas par où commencer et n'avez personne pour corriger vos fautes. La plus grande limite de ce type d'apprentissage est que vous ne pouvez augmenter votre compétence que de +0 à +2. En général, il faut une journée de lecture pour gagner 1 PC.



Reçevoir un Enseignement : trouver un professeur est bien plus intéressant qu'apprendre soi-même ou dans les livres. Le professeur doit avoir une compétence supérieure à l'élève et du temps pour enseigner (le temps nécessaire sera, bien sûr, déterminé par le maître de jeu). Mais, même le plus calé des professeurs ne sera pas toujours capable de transférer toute sa connaissance. C'est là que la compétence *Enseignement* entre en jeu. Le professeur doit faire la moyenne du sujet qu'il doit enseigner et de sa compétence d'enseignement. Il peut alors amener l'élève jusqu'à ce niveau moyen de compétence. Combien de temps cela prendra reste du ressort du maître de jeu qui distribuera les PC au fur et à mesure que le temps passera (généralement 1 à 5 PC par leçon).

Expérience: cela reste le meilleur professeur. Lorsque vous faites quelque chose bien, le maître de jeu vous récompensera en vous donnant immédiatement des *points de compétence*. Le problème est que ces points sont uniquement destinés à la compétence que vous avez utilisé pour les gagner. Ainsi, si vous voulez devenir meilleur dans une compétence particulière, il est important que vous l'utilisiez à la moindre opportunité. Les maîtres de jeu devront se montrer magnanimes lorsqu'ils attribuent des *points de compétence*. Ils devront récompenser non seulement les actions réussies mais aussi les démonstrations de bon "role-playing" et d'esprit d'équipe. Nous suggérons, en général, de ne pas dépasser six points par compétence par partie.

Ordre d'idée pour l'attribution des PC

Gain	Basé sur
1	compétences utilisées souvent, même sans efficacité
2	compétences utilisées efficacement
3	compétences utilisées efficacement et fréquemment
4	a fait quelque chose sortant de l'ordinaire avec cette compétence.
5	utilisation très intelligente ou très efficace de la compétence
6	utilisation extrêmement intelligente ou extrêmement efficace de la compétence
7	la compétence était critique pour le joueur dans le cadre de la partie
8	la compétence était critique pour tout le groupe dans le cadre de la partie
9	a fait quelque chose de réellement incroyable avec cette compétence

Inventer de nouvelles compétences

Vous pouvez aussi inventer de nouvelles compétences pour couvrir de nouveaux besoins, si vous en sentez la nécessité. Pour cela, vous devez d'abord convaincre votre maître de jeu d'autoriser cette compétence. Lui et vous devrez travailler ensemble pour déterminer:

1) Exactement **ce que** cette compétence vous permet de faire?

2) **Comment** (en fonction de votre conception du personnage) avez-vous acquis cette compétence?

3) Quelles sont les **limites** spécifiques de cette compétence (qu'est-ce que je ne peux pas faire?).

4) A quelle **caractéristique** cette compétence est-elle liée et pourquoi?

Les maîtres de jeu doivent s'assurer que les compétences désirées ne sont pas trop spécifiques ("tirer au Colt 45 avec visée laser") ni trop générales ("tirer avec n'importe quoi"). Vous devrez pencher pour un moyen terme qui correspond à la capacité générale à utiliser la compétence mais ne donne pas un avantage déraisonnable au personnage dans toutes les situations possibles ("tirer au pistolet"). Le maître de jeu reste toujours l'arbitre final des décisions concernant les compétences.

Un autre type d'expérience: la réputation

La *réputation* provient des tâches que votre personnage peut faire si bien (ou si mal) qu'il est connu pour cela. Une réputation est toujours établie à partir des actions d'un personnage et est alors accordée par le maître de jeu. Lorsqu'un personnage rencontre des inconnus, sa réputation peut modifier leurs réactions. Quelquefois, cela peut être très bénéfique. A d'autres moments, cela peut être très mauvais.

Exemple: *Jake le Marteau est connu par monts et par vaux comme étant un guerrier de la rue. Il est craint dans tout Night City pour sa spécialité: le coup de poing tueur. Jusqu'ici, le maître de jeu a accordé à Jake une réputation de 6 points. Quiconque le rencontre pour la première fois doit faire plus de 6 sur 1D10 pour ne pas avoir entendu parler de lui. Cette nuit là, Jake pénètre dans le Totentanz et commande un verre. A l'autre bout du bar, Ripperjack entend le barman appeler Jake par son nom. Ripperjack fait le*

rapprochement (un 3 avec 1D10). Ce "Jake" doit être le sonovagun qui a attrapé le jeune frère de Jack dans une ruelle et l'a battu à mort de ses poings armés de métal. Les yeux de Jack lancent des éclairs, ses dents grincent. Il sort son Minami 15 et troue le dos de Jake.

Table de réputation

Niv.	Qui vous connait
1	Tous ceux qui étaient là à ce moment savent.
2	Des rumeurs ont atteint vos proches.
3	Tous vos collègues et relations occasionnelles savent.
4	Des rumeurs circulent dans tous les environs.
5	Votre nom est connu d'autres personnes au-delà de votre quartier habituel.
6	Vous êtes reconnu lorsque d'autres vous croisent ailleurs que dans votre quartier habituel.
7	Un ou deux articles de journaux ont été écrits sur vos exploits.
8	Vos exploits font régulièrement la une des journaux et des vidéotextes.
9	Vos exploits passent toujours dans les vidéotextes et à la télé.
10	Vous êtes connu à travers le monde.

La *Réputation* peut aussi être un inconvénient. Lorsque vous faites quelque chose de vraiment pas cool (faire preuve de lâcheté, déserter ou trahir quelqu'un, etc...), le maître de jeu peut quand même vous donner des *points de réputation* pour ces actions. Plus vous avez de points, plus les gens seront au courant de vos actions peu reluisantes (à nouveau, lancez 1D10). Néanmoins, cette fois, ils ne seront pas impressionnés. Si vous avez une réputation de lâcheté, cela peut même vous faire du tort.

La Réputation dans *Cyberpunk* a un autre effet secondaire important : les faces à faces. Rappelez-vous, un tas de combats dans ce genre se transforment en duels de volonté. Qui est le plus costaud, le plus malin et à l'air le plus à même de le prouver. Cela mène souvent à ce que l'on appelle des faces à faces, lorsque deux durs se mettent en position de combat juste avant de se battre ou pour voir qui se retirera le premier.

Lorsqu'ils font un face à face, les deux participants doivent lancer:

1D10 + SF+ Réputation

Note: si l'un des participants à une réputation de lâcheté, sa réputation ne sera pas ajoutée mais soustraite.

Dans un face à face, le perdant à la possibilité de se retirer ou il fera toutes ses attaques contre cet adversaire particulier à -3 (à cause de la peur) jusqu'à ce qu'il l'ait battu au moins une fois. En cas d'égalité, aucun des deux opposants ne prend l'ascendant et aucune pénalité n'est appliquée.

Exemple: *Ironmaster est un membre redouté d'un gang de boosters connu dans tout Night City. Au milieu du Slammer, il tombe sur une superbe jeune femme et son compagnon. Ironmaster s'écrit "Prends tes billes et tires-toi, Kid. Elle a un ticket avec moi maintenant." Le Kid résiste et réplique "Tires-toi, toi même, cramé." Un face à face commence.*

Ironmaster est connu dans toute la ville avec une réputation de 6. Il ignore que le Kid est une ceinture noire 5ème dan de Karaté Kenpo. Bien qu'il soit nouveau dans la Zone et qu'il ait une faible réputation (3), il a une volonté d'acier et est conscient de ses compétences (SF = 10). Ironmaster peut être redoutable mais il reste un boeuf. Son SF est seulement de 4, soutenu par une Réputation faite dans quelques combats chanceux. Son jet total est de 4 + 6 + jet de 4 = 14. Le total du Kid est de 3 + 10 + jet de 3 = 16. Ironmaster se sent soudainement mal à l'aise lorsqu'il fait face au Kid, calme et paré à l'action. Ses yeux se dérobent et il recule en grognant.

"Commençons par le matériel. Dans mon cas, c'est un Arasaka. L'ai toujours utilisé. Peut avoir confiance. J'aime mettre un peu de kevlar sur mon dos pour me protéger, avec un bon casque par dessus. Après je m'occupe des accessoires. Munitions supplémentaires, généralement perforantes. Une paire de couteaux dont un bon monolame. Quelques grenades, au cas où... On ne sait jamais quels problèmes de parking on va avoir..."

-Lt "Red" Napalm NCPD Psycho Squad.



CHAPITRE

5

SE PARER POUR LE FUTUR

Le matos

Le futur de *Cyberpunk* est mobile. Comme les cow-boys du Vieil Ouest, la plupart des gens transportent leur vie sur leur dos, couchage miniaturisé, nourriture, équipement de loisir, entassés dans des sacs et sur les sièges arrières des voitures. Le tas que vous transportez avec vous est votre matos en argot des rues. Le matos typique comprend :

- matelas pneumatique (se plie en un paquet de 15x15cm pour le rangement)
- sac de couchage (se réduit à la taille d'un livre de poche)
- micro chaîne stéréo (une micro chaîne compacte avec des hauts parleurs ou des écouteurs, possibilité d'un lecteur de CD, puce ou cassette, télé et certainement radio).
- poignée de cassettes ou puces.
- ordinateur portable ou de poche (pour les notes, écrire, le travail, la connexion au réseau)
- cybermodem, câbles (pour NetRunners)
- téléphone cellulaire de poche (le téléphone est acheté, le service est loué au mois).
- arme de poing, couteau ou les deux. Peut-être un fusil d'assaut ou un pistolet mitrailleur et d'autres dans une planque, si nécessaire. Toujours des munitions en surplus.
- armure corporelle (généralement une veste blindée ou un tee-shirt pare-balles)
- effets personnels, habits, brosse à dents, etc...

La plus grande partie est fourrée dans un sac en bandoulière ou un sac marin. La plupart des personnages cyberpunks ne sont pas pressés de s'installer. Les Rockerboys sont toujours sur le départ. Les Solos doivent bouger continuellement - le prochain boulot le demande, et de toute manière vous n'arrêtez pas de bouger pour éviter que vos ennemis ne repèrent l'endroit où vous dormez. Les Flics, NetRunners, Médias et Techies sont toujours en mouvement - sur des affaires, des reportages ou pour échapper aux diverses personnes qui les recherchent à cause de leurs courses dans le Réseau. Les Nomades, eh bien, pour commencer ils n'ont pas de maison, et à quoi bon avoir quelque chose que vous ne pouvez pas transporter à l'arrière de votre bécane de toute manière? Même un Corporatif pourra se retrouver en train de vivre dans un cercueil à l'aéroport de Tokyo si les temps deviennent durs.

Votre matos - vos possessions sur terre entassées dans un sac de 60x120.

Le fait est qu'une société informatisée donne beaucoup de facilités aux gens qui vivent comme des campeurs tout le temp. Pourquoi auriez-vous à rentrer chez vous pour écouter votre musique favorite si vous pouvez transporter votre lecteur de CD avec vous? Rater des appels téléphoniques et haïr les répondeurs? Vous portez votre téléphone avec vous et le connectez sur le réseau cellulaire pour

L'ARGENT EN 2020

Pendant des années, tout le monde à la fin du 20ème siècle pensait que la monnaie du futur serait le yen japonais. Mais un seul pays utilisait le yen régulièrement, tandis qu'un tas de pays utilisait la convertibilité du dollar en leur monnaie.

L'Eurodollar moderne est basé en partie sur l'attirance universelle du Dollar U.S. Au début du traité de 1992 qui établit la Communauté Economique Européenne (CEE), la CEE créa l'Eurodollar (Eb) basé sur la moyenne des monnaies américaine, française, allemande, anglaise et japonaise. Au début, cela semblait génial. L'Eurodollar était lié à une monnaie forte et tout le monde pensait que les Etats-Unis resteraient relativement stables.

On s'est trompé.

Le fait est que, à cause de l'effondrement et du déficit, l'actuel U.S. Dollar vaut généralement moins que ses voisins. Ainsi, sur la base d'un échange monétaire un pour un, vous obtenez un Eurodollar pour deux Dollars Américains.

faire vos appels d'affaires sur le champ à partir de votre restaurant favori ou en conduisant votre voiture. Pourquoi s'embêter avec la cuisine alors que vous pouvez obtenir rapidement quelque chose dans une centaine de fastfoods? Pourquoi garder des habits lorsque vous pouvez les porter jusqu'à ce qu'ils soient usés et en acheter alors de nouveaux? Vous louerez un cube pour la nuit, accrocherez votre matos personnel et émergerez le matin. Rappelez vous :

LE FUTUR EST JETABLE.

"Ouais, le futur est jetable. Et toi aussi, mec".

Razorjack

Le principe d'une partie de Cyberpunk est de penser Cyberpunk. Pensez déraciné et errant. Vous ne savez pas où vous irez dormir ce soir et vous vous en fichez. Vous avez un lit dans votre sac, de la musique dans vos poches et du fric pour la bouffe. Et une arme pour être sûr que personne ne vous prenne quoi que se soit.

Les fonds pour débuter

Alors, avec combien vous commencez? Bien, ça dépend de votre boulot.

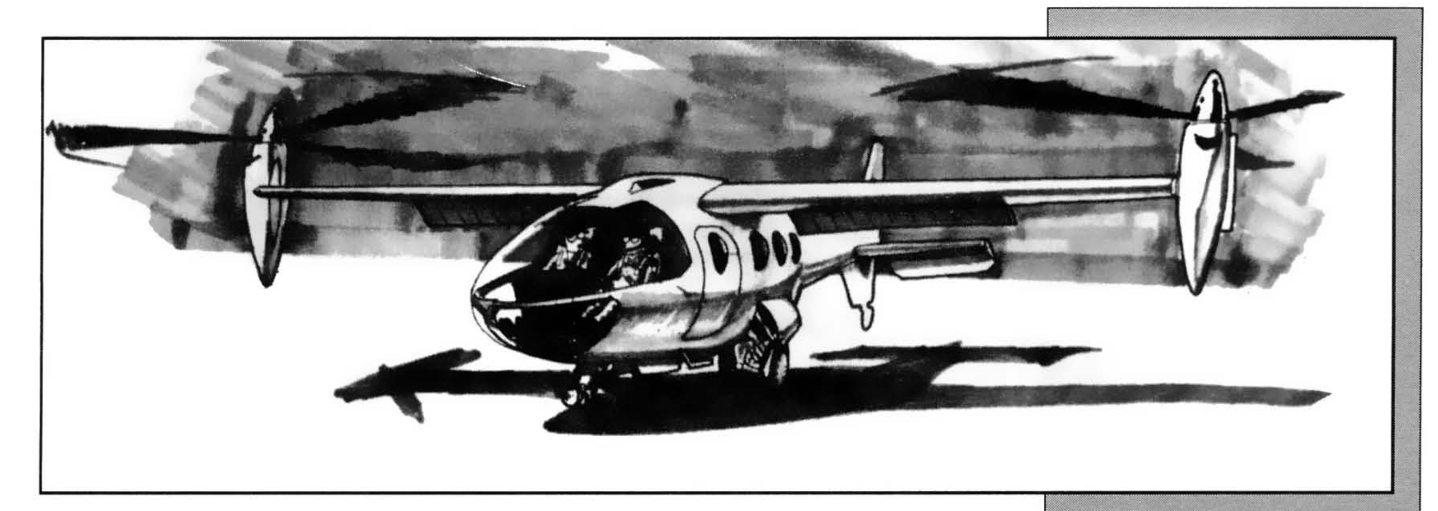
Un boulot? Ouais, même dans le Futur Sombre, vous devrez payer vos dettes, chombatta. Et vous voudrez un boulot, parce qu'il y vraiment une différence entre pouvoir manger de la vraie viande et des légumes frais et être obligé de bouffer des croquettes et de vivre dans un taudis.

La qualité de votre boulot dépend du niveau de votre Capacité Spéciale. Par exemple, un Rocker au *commandement charismatique* de 2 n'attirera pas les foules comme Kerry Eurodyne (un méga-rocker d'enfer). Cela veut dire qu'il sera réduit à des petits jobs lorsqu'il en trouvera: bouges miteux, mitzvah bars, mariages, bar à bastons, au choix.

Jetez un oeil sur la *Table des Occupations* p 48. A l'intersection de la ligne correspondant à votre Rôle (ou au rôle le plus proche) et de la colonne du niveau actuel de votre *Capacité Spéciale*, vous obtiendrez un salaire mensuel. Multipliez ce montant par 1D6/3 pour déterminer le

Table des occupations

	Niveau de Capacité Spéciale					
Rôle	**1-5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
ROCKER	recherche soirée désespérément 1000/mois	emploi régulier dans des boites 1500/mois	joue dans de grandes boites 2000/mois	vous avez un contrat 5000/mois	membre d'un groupe connu 8000/mois	vedette 12000/mois
SOLO	ronin des rues 2000/mois	encaisseur privé 3000/mois	muscle corporatif 4500/mois	détective privé 7000/mois	agent spécial 9000/mois	solo d'élite 12000/mois
COP	garde privé 1000/mois	flic municipal 1200/mois	corporatif /détective 3000/mois	sécurité corporative /psycho squad 5000/mois	Chef d'équiped'ordre 7000/mois	Responsablesécurité Commissaire 9000/mois
CORPS	Assistant 1500/mois	Adjoint 3000/mois	Cadre 5000/mois	Cadre supérieur 7000/mois	Responsable département 9000/mois	Responsable division 12000/mois
MÉDIA	Reporter assistant 1000/mois	Reporter 1200/mois	Editorialiste 3000/mois	Producteur/ Rédacteur en chef 5000/mois	Personnalité locale des médias 7000/mois	Personnalité nationale des médias 10000/mois
FIXER	Punk des rues 1500/mois	Chef de bande 3000/mois	Encaisseur 5000/mois	Sous-lieutenant 7000/mois	Lieutenant 8000/mois	Chef de gang 10000/mois
TECHIE	Réparateur local 1000/mois	Réparateur privé 2000/mois	Technicien corporatif 3000/mois	Ingénieur débutant 4000/mois	Ingénieur 5000/mois	Ingénieur en chef 8000/mois
NETRUNNER	Bidouilleur 1000/mois	Hacker 2000/mois	Roi du bit 3000/mois	Cow-boy du Réseau 5000/mois	Consoliste 7000/mois	Sysexp 10000/mois
MÉD	Aide soignant 1600/mois	Technicien médical 3000/mois	Charcudoc 5000/mois	Médecin Trauma Team 7000/mois	Généraliste 10000/mois	Spécialiste 15000/mois
NOMADE	Membre de clan 1000/mois	Guerrier 1500/mois	Chef de maisonnée 2000/mois	Scout 3000/mois	Sage du clan 4000/mois	Chef du clan 5000/mois



nombre de mois où vous avez travaillé, pour obtenir la somme d'argent totale avec laquelle vous commencez.

La façon exacte dont vous avez gagné vos euros est laissée à votre appréciation. Les catégories sont délibérément vagues pour laisser beaucoup de place à l'imagination. Peut-être qu'en tant que Solo de "niveau 7" vous ne voulez pas travailler pour une Corporation, pas de problème. C'est seulement une description générale de votre position dans la hiérarchie des Solos. Tout ce qu'on sait, c'est que vous travaillez dans une équipe d'extraction d'*Amnesty International*.

Une dernière chose. Lancez un autre D6. Si vous obtenez plus de quatre, vous venez de vous faire virer.

Bravo. Vous devriez déjà commencer à goûter les croquettes.

Encombrement

Dans la plupart des cas, l'encombrement n'est pas un gros problème pour un personnage de Cyberpunk. Il garde la majorité de son matériel dans sa planque ou sa voiture. Un personnage de Cyberpunk peut porter environ autant de kilos que le nombre de points investis dans la caractéristique Constitution multipliés par cinq. Il peut déplacer deux fois ce poids et le tirer quatre fois.

Exemple: *j'ai dépensé 6 points pour obtenir une Constitution moyenne. Je peux porter jusqu'à 30 kilos. Je peux tirer 120 kg.*

Plutôt que de donner le poids exact de tout objet que vous pourriez porter, nous avons créé un système de classement plus simple. Les groupes de poids suivants sont plus utiles au maître de jeu qui doit décider ce qu'un joueur peut porter.

moins de 0,5 kilo

une boite de munitions • un téléphone cellulaire • stéréo personnelle • ordinateur de poche • cybermodem • câbles d'interface • télé de poche • appareil photo digital • petit enregistreur • lampe torche • jumelles • couteau suisse • vêtement • couteau de combat • cran d'arrêt • mirroir • petit pistolet • sac en nylon • casque de kevlar

moins d'un kilo

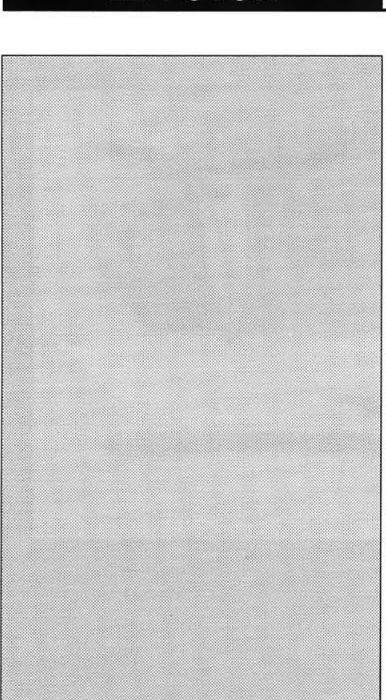
arme de poing moyenne à crosse • sac de couchage • radio/lecteur de puces • camescope • boite à outils • trousse de secours • ordinateur de table • gilet ou t-shirt pare-balles.

3 kilos

pistolet mitrailleur • pistolet très lourd • guitare électrique • boite à percussions • matelas pneumatique • fusil d'assaut léger à moyen • fusil de chasse • veste pare-balles • pantalon ou gilet renforcé de kevlar.

4 kilos

synthétiseur • amplificateur • fusil d'assaut lourd



Armes

La première chose que voudra votre Cyberpunk est une arme (les armes peuvent vous sortir d'une mauvaise passe beaucoup plus rapidement qu'une super stéréo). Les armes de Cyberpunk se répartissent en sept catégories.

Pistolets (P): tout type d'arme à un coup (ou semi-automatique) pouvant être utilisé précisément à une main.

Pistolet-mitrailleur (PM): tout type d'arme pouvant tirer en automatique ou semi-automatique et utilisant des munitions de type pistolet.

Fusil (FU) : fusils à pompe: toute arme tirant des plombs ou cartouches plutôt que des balles.

Fusils d'assaut : fusils d'assaut, carabines et fusils automatiques. Ces armes tirent toujours des balles.

Armes lourdes (LRD): missiles, grenades, Mitrailleuses, etc...

Armes de mêlée (ML): épées, dagues, couteaux, armes d'art martiaux, armes d'hast, etc...

Armes exotiques (EX): arcs, lasers, pistolets à fléchettes, pistolets à air et armes à micro-ondes. Les armes de SF de l'univers de Cyberpunk.

La codification des armes

Chaque arme est représentée par un certain nombre de caractéristiques, comme le type, les dommages, la portée, la précision, la capacité de dissimulation et le coût. Ces facteurs sont représentés sous forme d'une codification d'arme - un profil de l'arme dans l'ordre suivant:

Nom • Type • Précision • Dissimulation • Dommages/Munitions • Chargeur • Cadence de Tir • Fiabilité.

Par exemple, une arme avec la codification:

***Minami 10 • PM • 1 • V • E • 2D6+2/10 mm • 40 • 20 • TF** sera un pistolet mitrailleur (PM) Minami 10 précision (1) qui peut être caché sous une veste (V), qui est très facile à trouver (E), tire des munitions de 10mm, à un chargeur de 40 coups, peut tirer jusqu'à 20 coups par round en automatique, et est très fiable.*

La description des codes suit:

Précision: donne la qualité de l'arme. La précision d'une arme est notée de -3 à +3 avec 0 comme niveau moyen de précision.

Dissimulation: facilité avec laquelle on peut cacher une arme jusqu'à ce que l'on en ait besoin (un facteur important pour les armes de combat). Un porte-flingue intelligent n'ira pas dans un bar avec un fusil à pompe dépassant de sous son manteau. Cela engendrerait des problèmes. Il doit aussi pouvoir cacher des armes de secours en cas de capture ou de désarmement.

Poche, jambe de pantalon ou manche . . . . (P)
Veste, manteau ou holster . . . . . (V)
Manteau long . . . . (M)
Ne peut être dissimulé . . . . (N)

Disponibilité: cela représente la difficulté de trouver une arme sur le marché libre.

- **Excellente (E):** peut être trouvée presque partout
- **Commune (C):** peut être trouvée dans la plupart des boutiques d'armes ou d'articles de sport ou dans la Rue.
- **Médiocre (M):** arme spécialisée, marché noir, arme militaire volée.
- **Rare (R):** volée, unique, militaire spéciale, peut être hautement illégale.

Dommages/munitions: chaque arme est quantifiée en terme de munitions et de dommages infligés par ces munitions (en nombre de dés lancés).

Chargeur: ceci représente le nombre de coups contenus dans un chargeur, magasin, carquois standard pour l'arme.

Cadence de tir: ceci représente le nombre de coups que l'on peut tirer en un tour de combat (Ex: 3 secondes).

Fiabilité: cela représente la fiabilité de l'arme en combat - ses chances d'enrayement en tir automatique, etc..

très fiable . . . . (TF)
standard . . . . (ST)
peu fiable . . . . (PF)

LISTE DES ARMES

Nom	*Type*	*Préc.*	*Dissim.*	*Dispo.*	*Dommages/Mun.*	*Charg.*	*Cad. Tir*	*Fiab.*	*Portée*	*Coût*
PISTOLETS AUTOMATIQUES LEGERS										
BudgetArmes C-13	P	-1	P	E	1D6(5mm)	8	2	ST	50m	75,00
Dai Lung Cybermag 15	P	-1	P	C	1D6+1(6mm)	10	2	PF	50m	50,00
Federeted Arms X-22	P	0	V	E	1D6+1(6mm)	10	2	ST	50m	150,00
PISTOLETS AUTOMATIQUES MOYENS										
Militech Arms Avenger	P	0	V	E	2D6+1(9mm)	10	2	TF	50m	250,00
Dai Lung Streetmaster	P	0	V	E	2D6+3(10mm)	12	2	PF	50m	250,00
Federated Arms X-9mm	P	0	V	E	2D6+1(9mm)	12	2	ST	50m	300,00
PISTOLETS AUTOMATIQUES LOURDS										
BudgetArms Auto 3	P	-1	V	E	3D6(11mm)	8	2	PF	50m	350,00
Sternmeyer Type 35	P	0	V	C	3D6(11mm)	8	2	TF	50m	400,00
PISTOLETS AUTOMATIQUES TRES LOURDS										
Armalite 44	P	0	V	E	4D6+1(12mm)	8	1	ST	50m	450,00
Colt AMT Modèle 2000	P	0	V	C	4D6+1(12mm)	8	1	TF	50m	500,00
PISTOLETS MITRAILLEURS LEGERS										
Uzi Miniauto 9	PM	+1	V	E	2D6+1(9mm)	30	35	TF	150m	475,00
H&K MP-2013	PM	+1	V	C	2D6+3(10mm)	35	32	ST	150m	450,00
Fed.Arms Tech Assault II	PM	+1	V	C	1D6+1(6mm)	50	25	ST	150m	400,00
PISTOLETS MITRAILLEURS MOYENS										
Arasaka Minami 10	PM	0	V	E	2D6+3(10mm)	40	20	TF	200m	500,00
H&K MPK-9	PM	+1	V	C	2D6+1(9mm)	35	25	ST	200m	520,00
PISTOLETS MITRAILLEURS LOURDS										
Sternmeyer SMG 21	PM	-1	M	E	3D6(11mm)	30	15	TF	200m	500,00
H&K MPK-11	PM	0	M	C	4D6+1(12mm)	30	20	ST	200	700,00
Ingram MAC 14	PM	-2	M	E	4D6(12mm)	20	10	ST	200	650,00
FUSILS D'ASSAUt										
Militech Ronin Light assault	FU	+1	N	C	5D6(5.56)	35	30	TF	400m	450,00
AKR-20 Médium Assault	FU	0	N	C	5D6(5.56)	30	30	ST	400m	500,00
FN-FAL fusil d'assaut lourd	FU	-1	N	C	6D6+2(7.62)	30	30	TF	400m	600,00
Kalashnikov A-80 Fusil Lourd	FU	-1	N	E	6D6+2(7.62)	35	25	ST	400m	550,00
FUSILS A POMPE										
Arasaka Rapid Assault 12	FU	-1	N	C	4D6(00)	20	10	ST	50m	900,00
Sternmeyer Stakeout 10	FU	-2	N	R	4D6(00)	10	2	ST	50m	450,00
ARMES LOURDES										
Barett-Arasaka Light 20mm	LRD	0	N	R	4D10(20mm)	10	1	TF	450m	2000,00
Lance missile Scorpion 16	LRD	-1	N	R	7D10	1	1	TF	1km	3000,00
Militech Arms RPG-A	LRD	-2	N	R	6D10	1	1	TF	1000m	1500,00
Grenade	LRD	0	P	M	dépend du type	1	1	TF	lancer	30,00
Explosif Plastic C-6	LRD	0	P	M	8D10/kg	1	1	TF	NA	100,00/kg
Mine (tout type)	LRD	0	V	P	4D10	1	1	TF	NA	350,00
Lance-flammes K-A F-253	LRD	-2	N	R	2D10	10	1	ST	50m	1500,00

Légende
Dissimulation: P=poche V=veste M=manteau N=non dissimulable Disponibilité: E=excellente(peut être trouvé partout) C=commune(boutiques de sports et d'armes) M=médiocre(militaire volé,marché noir) R=rare(unique, militaire spéciale, hautement illégale) Dommages/munitions: la plupart des armes des années 2000 sont calibrées en mm. Chargeur (dans un chargeur standard). Portée = portée longue.

Nom	Type	Préc.	Dissim.	Dispo.	Dommages/Mun.	Charg.	Cad. Tir	Fiab.	Portée	Coût
Exotique										
Microondeur Techtronica 15	P	0	V	M	1D6*	10	2	TF	20m	400,00
Canon laser Militech Electronics	FU	+2	N	R	1-5D6	10	2	PF	200m	8000,00
Pistolet à aiguilles Avante P-1135	P	0	P	M	drogues	15	2	ST	40m	200,00
Enertex AKM Power Squirt	P	-2	V	C	drogues	50	1	TF	10m	15,00
Nelspot "Wombat"	P	-1	V	C	drogues	20	2	PF	40m	200,00
Taser Militech Electronics	P	-1	V	C	assomme	10	1	ST	10m	60,00
Arc EagleTech "Tomcat"	EX	0	N	C	4D6	12	1	TF	150m	150,00
Arbalète EagleTech "Stryker"	EX	-1	N	C	3D6+3	12	1	TF	50m	220,00
Armes de mêlée										
Note: la plupart des armes de mêlée sont disponibles sur le marché libre et ont une cadence de tir de 1, une précision de 0 et pas de recharge.										
Monocouteau Kendachi	MEL	+1	P	M	2D6	-	-	TF	1m	200,00
MonoKatana Kendachi	MEL	+1	N	R	4D6	-	-	TF	1m	600,00
Gants de combat SPM-1	MEL	-2	N	M	3D6/1D6+3	-	-	TF	1m	900,00

*voir p 98 pour les dégâts par microondes.

DESCRIPTIONS DES ARMES

Note: toutes les armes en 2020 sont en fibres de carbone composites et ont des douilles combustibles.
CODIFICATION ARME = Type • Précision • Dissimulation • Disponibilité • Dégât/Munitions • Chargeur • Cadence de tir • Fiabilité

Pistolets automatiques légers

BudgetArms C-13
P -1 P E 1D6(5mm) 8 2 ST
Un automatique de petit calibre utilisé en secours ou comme "arme de femme".

Dai Lung Cybermag 15
P -1 P C 1D6+1(6mm) 10 2 PF
Un flingue pas cher de Hong Kong, souvent utilisé par les petits truands et autres déchets de la Rue.

Federated Arms X-22
P 0 V E 1D6+1(6mm) 10 2 ST
L'omniprésent pistolet pas cher en plastique "polymère un coup". Disponible en couleur.

Pistolets automatiques moyens

Militech Arms Avenger
P 0 V E 2D6+1(9mm) 10 2 TF
Un automatique bien fait avec une bonne précision et une bonne portée. Un pistolet de pro.

Dai Lung Streetmaster
P 0 V E 2D6+3(10mm) 12 2 PF
Un autre Dai lung pas cher, fait pour la Rue.

Federated Arms X-9mm
P 0 V E 2D6+1(9mm) 12 2 ST
Un pistolet de Solo costaud, utilisée comme arme de poing militaire aux USA et dans la CEE.

Pistolets automatiques lourds

BudgetArms Auto 3
P -1 V E 3D6(11mm) 8 2 PF
C'est pas cher. C'est puissant. Ca explose parfois. Qu'est qu'il vous faut de plus?

Sternmeyer Type 35
P 0 V C 3D6(11mm) 8 2 TF
Rustique, fiable avec une excellente puissance d'arrêt. Un autre bon produit de la CEE en provenance des Allemagnes Unies.

pistolets automatiques très lourds

Armalite 44
P 0 V E 4D6+1(12mm) 8 1 ST
Conçu pour être l'arme de poing de l'armée U.S. lors des tests de 1998. Un prétendant solide.

Colt AMTModèle 2000
P 0 V C 4D6+1(12mm) 8 1 TF
L'actuelle arme de poing des officiers de l'armée U.S., le M-2000 a fait ses preuves dans les guerres en Américaine Centrale.

Pistolets mitrailleurs légers

Uzi Miniauto 9
PM +1 V E 2D6+1(9mm) 30 35 TF
L'Uzi du 21ème siècle, tout en plastique avec un chargeur électrique rotatif et une détente réglable. Le choix de nombreux Solos de la sécurité.

H&K MP-2013
PM +1 V C 2D6+3(10mm) 35 32 ST
L'évolution du classique MP-5K de Heckler & Koch, avec des composites et silencieux incorporé.

Federated Arms Tech Assault II
PM +1 V C 1D6+1(6mm) 50 25 ST
Une version améliorée du vénérable Tech Assault I, chargeur plus important, meilleur automatisme, pas de surchauffe. Honnête.

Pistolets mitrailleurs moyens

Arasaka Minami 10
PM 0 V E 2D6+3(10mm) 40 20 TF
L'arme standard de la sécurité d'Arasaka, répandue dans le monde entier. Une bonne arme à tout faire.

H&K MPK-9
PM +1 V C 2D6+1(9mm) 35 25 ST
Une mitraillette légère en composites avec viseur intégral. Utilisé par de nombreux Solos européens.

Pistolets mitrailleurs lourds

Sternmeyer SMG 21
PM -1 M E 3D6(11mm) 30 15 TF
La meilleure arme anti-terroriste de Sternmeyer. Largement utilisée par les équipes C-SWAT et les PsychoSquads.

H&K MPK-11
PM 0 M C 4D6+1(12mm) 30 20 ST
Peut-être l'arme existante la plus utilisée par les Solos, la MPK-11 peut être modifiée de quatre manières différentes: configuration raccourcie, PM, fusil d'assaut et option lance grenade.

Ingram MAC 14
PM -2 M E 4D6(12mm) 20 10 ST
MAC-10 amélioré, avec un corps en composites et un magasin d'alimentation cylindrique.

Fusils d'assaut

Militech Ronin Light Assault
FU +1 N C 5D6(5.56) 35 30 TF
Un fusil léger tous usages amélioré similaire au M-16B.

AKR-20 Médium Assault
FU 0 N C 5D6(5.56) 30 30 ST
Une amélioration de l'AKM en plastique et fibres de carbone. Distribué dans tous les restants du Bloc Soviétique.

FN-FAL fusil d'assaut lourd
FU -1 N C 6D6+2(7.62) 30 30 TF
Le fusil d'assaut standard de l'OTAN pour le champ de bataille. version racourçie, canon basculant.

Kalashnikov A-80 Fusil d'assaut lourd
FA -1 N E 6D6+2(7.62) 35 25 ST
Une autre amélioration soviétique, avec viseur amélioré et allégé par des composites.

Fusils à pompe

Arasaka Rapid Assault Shot 12
FU -1 N C 4D6(00) 20 10 ST
Un fusil automatique de grande puissance aux projectiles mortels. Utilisé dans le monde entier par Arasaka. Une autre bonne raison d'éviter les gars en noir.

Sternmeyer Stakeout 10
FU -2 N R 4D6(00) 10 2 ST
Un fusil pour les escortes légères, utilisé par la police municipale.

Armes lourdes

Barett-Arasaka Light 20mm
LRD 0 N R 4D10(20mm) 10 1 TF
Le favori des chasseurs de cyberpsycho. Faisant près de 2m de long, ce canon tire des obus d'uranium appauvri à une vitesse supersonique. Garanti pour exploser une Tête de Métal à 50 mètres.

Lance missile Scorpion 16
LRD -1 N R 7D10 1 1 TF
La troisième génération de lance-missiles Stinger, cette arme d'épaule lance un missile.

Lance-grenades Militech Arms RP
LRD -2 N R 6D10 1 1 TF
Un lance-grenades auto-propulsives d'épaule. Très utilisé dans les conflits en Amérique Centrale.

Grenade
LRD 0 P M variable 1 1 TF
Les différents types de grenades sont fragmentation (7D6), incendiaire (4D6 pendant 3 tours), étourdissante (-5 à l'Etourdissement), aveuglante (aveuglé pendant 4 tours), sonique (sourd pour 4 tours), gaz (voir la table des gaz).

Explosif Plastic C-6 "Flatfire"
LRD 0 P M 8D10/kg 1 1 TF
Un bloc de plastique gris qui peut être déclenché par minuterie, fil, détecteur de signaux ou de mouvements.

Mine (tout type)
LRD 0 V P 4D10 1 1 TF
Peut être déclenchée par minuterie, fil, détecteur de signaux ou de mouvements.

Lance-flammes Kenshiri Adachi F-253
LRD -2 N R 2D10 10 1 ST
Projette du napalm liquide. Se porte sur le dos. Encombrant.

Exotique

Microondeur Techtronica 15
P 0 V M 1D6* 10 2 TF
Un projecteur de micro-ondes de la taille d'une lampe torche. Voir p 98 pour les détails.

Canon laser Militech Electronics
FU +2 N R 1-5D6 10 2 PF
Un canon laser militaire spécial, rarement utilisé. Voir p 98 pour les détails.

Pistolet à aiguilles Avante P-1135
P 0 P M drogues 15 2 ST
Léger, en plastique, à air comprimé. Peut être rempli de drogue ou de poison. voir p 97 pour les détails

Enertex AKM Power Squirt
P -2 V C drogues 50 1 TF
Un pistolet à eau. Oui, un pistolet à eau énergétique. Allez voir p 98 avant de vous marrer.

Nelspot "Wombat"
P -1 V C drogues 20 2 PF
Un pistolet à balles de peinture en provenance de l'enfer. Peut tirer de l'acide, de la peinture, des drogues, du poison. Voir p97.

Taser Militech Electronics
P -1 V C assomme 10 1 ST
Zap. A peu près de la taille d'une petite lampe torche. Voir p 97 pour les détails.

Arc EagleTech "Tomcat"
EX 0 N C 4D6 12 1 TF
Arc à poulies stabilisé gyroéquilibré. Silencieux et mortel.

Arbalète EagleTech "Stryker"
EX -1 N C 3D6+3 12 1 TF
Arbalète en plastique et bimétal.

Armes de mêlée

Monocouteau Kendachi
MEL +1 P M 2D6 - - TF
Lame de cristal monocristallin. incroyablement tranchant. dans le style d'un "tanto" japonais. existe aussi sous forme naginata pour 100,00 de plus.

MonoKatana Kendachi
MEL +1 N R 4D6 - - TF
Version épée du monolame. Ressemble à un katana hightech avec une lame laiteuse quasi transparente.

Gant de combat SPM-1
MEL -2 N M 3D6/1D6+3 - - TF
C'est un gros gant couvrant la main et l'avant bras. Il fait 3D6 de dégâts en écrasement, 1D6+3 en percussion. Il dispose de trois emplacements pour y mettre n'importe quelle option de cyberbras standard.

Nom	*Type*	*Préc.*	*Dissim.*	*Dispo.*	*Dommages/Mun.*	*Charg.*	*Cad. Tir*	*Fiab.*	*Portée*	*Coût*
Massue	MEL	0	N	C	1D6	NA	NA	NA	1m	gratuit
Poignard	MEL	0	P	C	1D6	NA	NA	NA	1m	1-20,00
Epée	MEL	0	N	C	2D6+2	NA	NA	NA	1m	20-200,00
Hache	MEL	-1	N	C	2D6+3	NA	NA	NA	1m	20,00
Nunchaku/Tonfa	MEL	0	P	C	3D6	NA	NA	NA	1m	15,00
Naginata	MEL	0	N	M	3D6	NA	NA	NA	2m	100,00
Shuriken	MEL	0	P	C	1D6/3	NA	NA	NA	lancé	2-3,00
Cran d'arrêt	MEL	0	P	C	1D6/2	NA	NA	NA	1m	1,00
Poing américain	MEL	0	P	C	1D6+2	NA	NA	NA	1m	10,00
Masse	MEL	-1	N	C	4D6	NA	NA	NA	1m	20,00
Tronçonneuse	MEL	-3	N	C	4D6	NA	NA	NA	2m	80,00

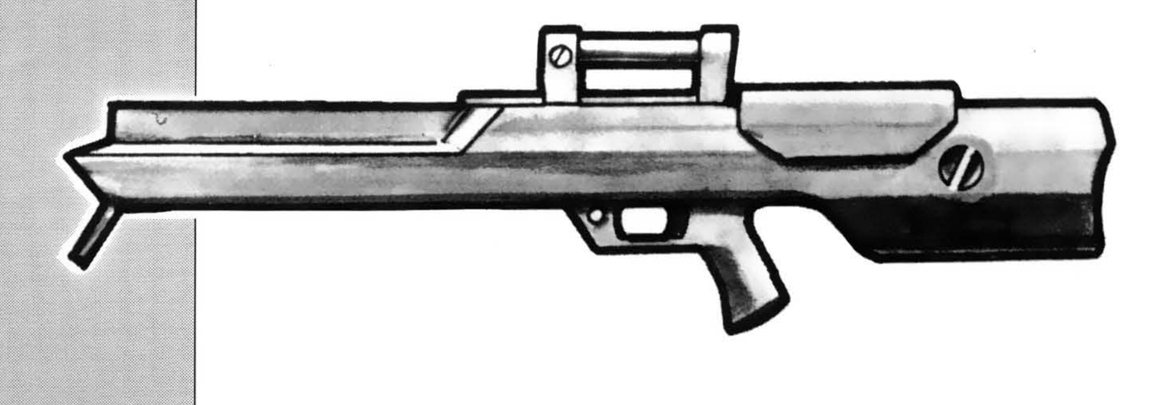
RECHARGES ET OPTIONS

MUNITIONS	**COÛT**
Pistolet léger, PM léger (boite de 100)	15,00
Automatique moyen, PM (boite de 50)	15,00
Pistolet lourd, PM lourd (boite de 50)	18,00
Pistolet très lourd (boite de 50)	20,00
Fusil d'assaut (boite de 100)	40,00
Fusil à pompe (boite de 12)	15,00
Obus 20mm (1)	25,00
Flèches (12)	24,00
Carreaux d'arbalète (12)	30,00
Plombs pour pistolet à air comprimé (100)*	6,00
Recharge d'aiguilles (50)	25,00
Recharge de lance-flamme	50,00
Recharge de micro missiles (4 chacune)	100,00

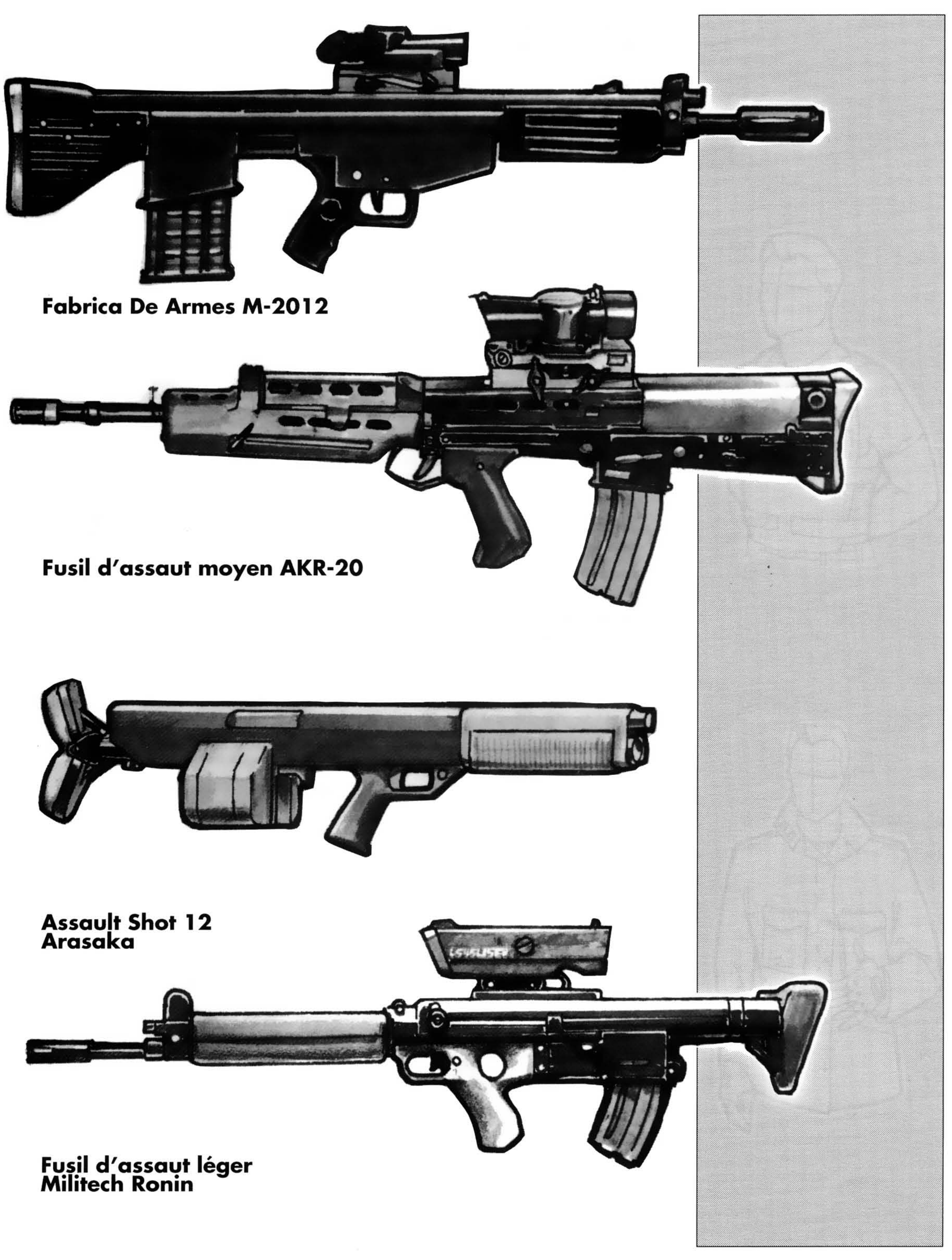
Options

Silencieux	100,00
Holster (tout type)	20,00
Bracelet d'épaule	5,00

Balle blindée= 3x coût   Douille en cuivre pour armes anciennes= 2x coût   Drogue,acide= 5x coût.



Sternmeyer M-95A

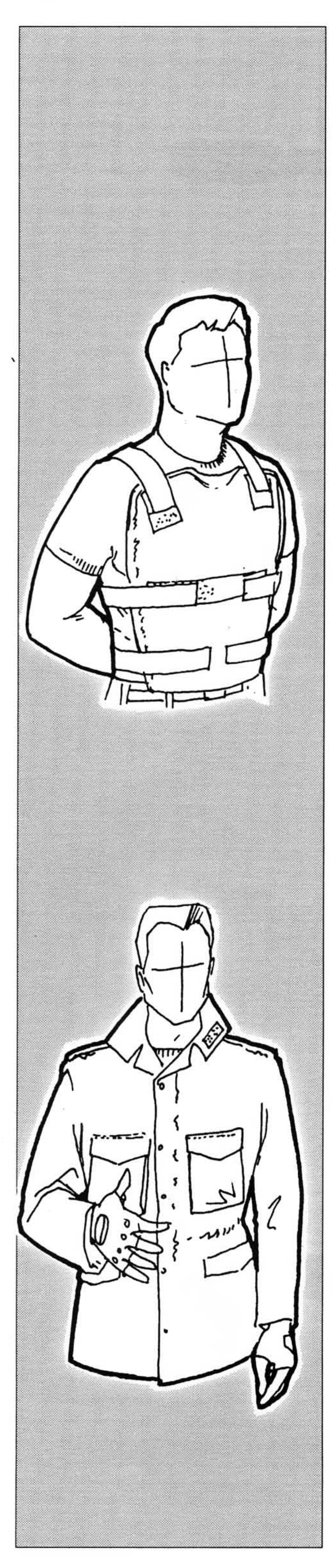


Fabrica De Armes M-2012

Fusil d'assaut moyen AKR-20

Assault Shot 12
Arasaka

Fusil d'assaut léger
Militech Ronin



Les vieux tromblons ne meurent jamais

Même dans les années 1990 il y avait de vénérables modèles de Berreta et Webley d'occasion à vendre (particulièrement au mont-de-piété et sur le marché noir). La même chose arrive aux armes du 20ème siècle durant le 21ème siècle. Nombre d'armes obsolètes peuvent être trouvées pour un prix raisonnable chez un fourgueur. Leur prix est habituellement la moitié de celui d'une arme comparable de même type, mais dépend au final du maître de jeu.

Combat Magnum S&W

P 1 V C 2D6+3(.357) 6 2 TF

Conçu pour la Police des Frontières U.S., le Combat Magnum est populaire parmi les officiers de police. Sa forme compacte et sa fiabilité en action en font un best-seller.

Llama Commanche

P 0 V C 4D6(.44) 6 1 ST

Un excellent revolver calibre .44, utilisé par la garde civile et par la police. Son canon long le rend difficile à cacher.

Colt .45 "Peacemaker"

P 0 V R 2D6+2(.38) 6 1 TF

Le colt "qui a fait l'Ouest", le .45 a été l'arme la plus populaire aux U.S. durant le 19e siècle. Colt à simple action, il doit être armé, mais les derniers modèles avaient un percuteur aplati permettant de tirer en actionnant le chien de la peaume

Colt .38 Detective

P 1 V C 1D6+2(.38) 6 1 TF

L'arme la plus commune dans la police pendant de nombreuses années. Le Colt .38 a de nombreuses variantes, dont le modèle "Chief's Special" plus petit. Vue leur haute fiabilité, il reste encore beaucoup de ces colts en circulation.

C.O.P.357 Derringer

P 0 P C 2D6+3(.357) 4 2 TF

Conçu comme arme de secours pour les agents de l'ordre. Sa petite taille le rend facilement dissimulable.

UZI

PM 2 V C 2D6+1(9mm) 30 20 TF

Développé par les Israéliens comme une arme d'exportation fiable, l'UZI est utilisé à travers le monde entier par les forces de sécurité, les services secrets US, la police et (malheureusement) les terroristes et les dealers.

Vz61 Skorpion

PM 2 V M 1D6(.25) 20 25 TF

Arme de poing courante dans le Bloc Soviétique, le Skorpion est le plus petit PM du monde. Le petit calibre de ses munitions le rend extrêmement contrôlable. On peut facilement lui mettre un silencieux et il peut être porté dans un étui d'épaule.

Ingram MAC 10

PM -1 V C 2D6+2(.45) 30 5 PF

Un très petit PM utilisé par les commandos et les terroristes. On peut facilement lui mettre un silencieux. Mais le calibre important de ses munitions le rend très difficile à contrôler en mode tout automatique.

H & K MP5 & MP5K

PM 1 M C 2D6+1(9mm) 30 20 ST

Deux exemples de PM interchangeables de la famille H&K partageant des pièces communes et des similarités de forme. Le MP5K est une très petite version du MP55D3 qui a un silencieux incorporé.

Thompson M1

PM 2 N C 2D6+2(.45) 30 20 TF

La mitraillette standard de l'armée US durant la seconde guerre mondiale. La thompson est rustique, fiable et facile à utiliser. La version M1928, renommée chez les gangsters, était moins fiable (PF) mais possédait un magasin rotatif de 50 coups.

Bushmaster

PM 0 C R 4D6(5.56) 30 20 ST

Un PM raccourci conçu pour être tiré d'une seule main. Le Bushmaster utilise le chargeur du M-16A, le rendant techniquement plus proche d'un fusil d'assaut que d'une mitraillette.

FN-FAL 0

FA 0 N E 5D6(7.56) 20 21 TF

Le fusil standard de l'OTAN. Un fusil d'assaut très meurtrier, durable et qui tient bien en main.

AK 47, AKM, AKMS

FA 0 N E 5D6(7.56s) 30 20 TF

Le fusil standard de l'armée soviétique, exporté dans le monde entier, particulier dans les états de la sphère soviétique. Fiable, rustique, mais assez difficile à contrôler, le AK-47 est certainement l'arme de ce type la plus connue au monde.

M-16A & M-16A2

FU 2 N C 4D6(5.56) 30 25 PF

Le fusil standard de l'armée américaine depuis les années 1960. Le M-16 a une bonne précision et une grande cadence de tir. Un effet d'accélération incorporé compense le faible calibre des munitions 5.56. Les premiers modèles de M-16 étaient récalcitrants et pas du tout fiables avec une précision de 1 et non de 2. L'AR-15 et l'AR-180 sont des modèles civils utilisés par la police et la garde nationale.

Styer Aug

FA 2 N C 4D6(5.56) 30 20 TF

Un fusil raccourci utilisant des plastiques hightech et de l'aluminium, le AUG est l'avant garde du futur. La lunette est incorporée, le rendant très précis tandis que son corps en plastique dur lui donne la fiabilité et la solidité.

Winchester M70

FA 3 N C 5D6+1(30-06) 5 1 TF

Un exemple de carabine à lunette, utilisé pour la chasse au cerf.

CAWS

FU 0 N R 4D6(00) 10 10 ST

Arme d'assaut rapproché conçue pour le combat de rue et la "suppression" de foules. La lunette est intégrée, le rendant très précis dans son genre.

ARMURE

C'est l'achat suivant le plus important pour le punk bien habillé. La plupart des armures des années 2000 sont faites d'époxy laminés, de tissage de fibres plastiques et de métal ou d'incrustation de plaques de céramique. Elles sont légères mais souvent encombrantes. Chacune a un **Encombrement(**ENC) qui est soustrait au REF de votre personnage et de **points d'armure** (PA) qui mesure la capacité de l'armure à absorber les dommages. Les PA sont soustraites à la quantité de dégâts infligée par le coup. Les armures sont:

Veste ou pantalon de cuir 4PA

Bon pour les chutes en moto, arrêter les couteaux, etc. Un bon colt .38 vous mettra probablement quand même en pièces.

T-shirt ou gilet en kevlar 10PA

Peut être porté sans être remarqué sous des habits de ville. Arrêtera la plupart des munitions jusqu'au calibre .45.

ARMURE CORPORELLE

Type d'armure	Protège	PA*	ENC@	Coût
Tissu, cuir#	bras, torse, évent. jambes	0	+0	varie
Cuir épais	bras, torse, évent. jambes	4	+0	50,00
T-shirt,gilet kevlar#	torse	10	+0	90,00
Casque d'acier	tête	14	+0	20,00
Veste légèrement blindée#	torse,bras	14	+0	150,00
Veste moyennement blindée#	torse,bras	18	+1	200,00
Gilet blindé#	torse	20	+1	200,00
Pantalon blindé#	jambes	20	+1	200,00
Casque de nylon	tête	20	+0	100,00
Veste très blindée	torse,bras	20	+2	250,00
Gilet de mitrailleur	torse	25	+3	250,00
Métal gear	tout le corps	25	+2	600,00

* balles blindées: PA divisée par 2.
#armes tranchantes: PA divisée par 2.
@(ENC) les encombrements sont cumulatifs et doivent être soustraits à la caractéristique REF totale du personnage.

Veste blindée en kevlar **14PA,18,20 (selon le type)**
Protection personnelle pour ceux qui veulent être à la mode. Ces vestes légères en Kevlar sont couvertes de nylon pour ressembler aux vestes normales.

Casque **14 ou 20PA(dépend du type)**
Protection lourde pour la tête, commune chez la plupart des militaires. Certains sont en métal, d'autres en kevlar et en plastiques haut impact. La plupart ont une visière.

Gilet ou pantalon blindé **20PA**
Protection standard des combattants, ce gilet est conçu pour arrêter les armes de petits calibres, les éclats de grenades mais seulement ralentir les tirs de fusils d'assaut.

Gilet de mitrailleur **25PA**
protection lourde pour les tireurs en positions statiques, comme les nids de mitrailleuses, les portes d'hélicoptère, etc...

Combinaison de métal **25PA**
Armure en plaques d'époxis laminés. Encombrante et faite de parties modulaires, avec casque, protection pour les bras et les jambes, cuirasse pour le torse et le dos.

Equipement spécial

Bon, alors vous ne voulez pas être rempli de métal, ni vous faire câbler, non? Pas de problème. On a une paire de petits gadgets sympas pour vous permettre d'égaler les cybers.

Gants de combat (900,00)
Ce sont de lourds gants qui recouvrent la main entière plus l'avant-bras. Articulés avec des muscles artificiels et de l'hydraulique, un gant de combat fait 3D6 de dommages par écrasement, 1D6+3 de dommages en percussion, et dispose de trois espaces pour contenir toute arme ou option de cyberbras standard.

Smartgoggles (200,00)
Vous voulez tous les avantages des cyberoptiques, sans perte d'humanité? Les Smartgoggles peuvent être équipées de puces qui simulent les effets de 4 options cyberoptiques (chaque option coûte 10% de moins que la même option cyberoptique). Les Smartgoggles sont livrées avec une fiche et des câbles pour un smartgun, permettant d'utiliser l'option Lunette de Visée (+1 aux attaques à distance).

Par exemple, Razorjack décide d'acheter une paire de Smartgoggles. Il choisit Thermographe, Caméra Digitale, Amplificateur de lumière et Lunette de visée. Le coût total est de 200,00 (coût de base) + 990,00 = 1190,00

Exosquelette autonome (prix variables)
Il s'agit d'unexosquelette alimenté donnant une force terrifiante à l'utilisateur. Il y a trois niveaux d'exosquelette: *Epsilon, Béta et Oméga*

Type	Force	Coût
Epsilon	12	5000,00
Béta	14	7000,00
Oméga	16	9000,00

Normalement, les exosquelettes sont portés en tant que matériel cybernétique (voir Mettre du Cyber dans le Punk, p 82). Mais vous pouvez mettre un exosquelette sans qu'il soit interfacé directement sur votre système nerveux. A la place, vous vous connectez sur lui comme si c'était une simple cyberbike ou cybervéhicule, en prenant une pénalité de -2 au REF dans ce cas.

Pas mal, hein? Faites juste gaffe à ce qu'ils ne vous l'enlèvent pas, chombatta.



Liste de matériel 2020

La liste suivante est une liste d'objets utiles pour les cyberpunks en ballade.

Mode*

Pantalon	20,00
Chapeau	15,00
Veste	35,00
Chaussures	25,00
Bijoux	10-100,00
Vidéofards	5-50,00
Lentilles de contact	100,00
Lunettes	50,00

*multipliez le coût de base en fonction du style:

Ringard	1x coût
Look loisirs	2x coût
Look affaires	3x coût
In	4x coût
Branché	2x coût

Outils

Techscanner	600,00
Chalumeau	40,00
Boite à outils de mécanicien	100,00
Outils B & E	120,00
Boite à outils d'électronicien	100,00
Lunettes de protection	100,00
Lampe torche	2,00
Magictub	1,00
Peinture fluo	20,00 par litre
Bande fluo	30,00 par mètre
Corde	6,00 par mètre
Masque de protection	30,00

Electronique personnelle

Holographeur	500,00
Ecran vidéo	100,00 par mètre carré
Puce de données	10,00
Logcompas	50,00
Magnétophone digital	300,00
Appareil photo digital	150,00
Camescope	800,00
Magnétoscope audio/vidéo	40,00
Cassette vidéo 4,00	
Télé de poche	80,00
Lecteur de puces	150,00
Puce musicale	20,00
Guitare électrique	100-500,00
Synthétiseur	200-900,00
Boite à percussions	200-800,00
Amplificateur	500-1000,00

Systèmes informatiques

Ordinateur portable	900,00
Ordinateur de poche	100,00
Cybermodem	selon le modèle
Cybermodem cellulaire	selon le modèle
Câbles d'interface	20-30,00
Câbles haute impédance	60,00
Jeu de trodes	20,00
Clavier	100,00
Terminal	400,00

Communications

Commo mastoïdien	100,00
Commo de poche	50,00
Téléphone cellulaire	400,00
Mini téléphone cellulaire	800,00

Surveillance

Jumelles	20,00
Electroverres	200,00
Lunettes amplificatrices de lumière	200,00
Lunettes infra-rouge	250,00
Torche infrarouge	50,00

Loisirs

Cinéma	10,00
Location de cassettes vidéo/puce	4,00
Braindance	20,00
Concert/match	50,00
Fast food	5,00
Boisson*	3,00
Restaurant*	20,00

* multipliez par la classe du restaurant ou du bar

Normal	1xcoût
Bon	2xcoût
Excellent	3xcoût

Sécurité

Serrure à clé	20,00 par niveau
Serrure à carte	100,00 par niveau
Serrure vocale	200,00 par niveau
Spioner	200,00
Décodeur de serrure à carte	500,00
Vocdécodeur	1000,00
Sécurité scanner	1500,00
Renifleur à poison	1500,00
Brouilleur de transmissions	500,00
Plaque de scanner	500,00
Détecteur de mouvement	40,00
Badge	10,00
Appareil de pistage	1000,00
Mouchard pisteur	50,00
Capteurs à distance	700,00
Menottes	100,00
Bande lieuse	5,00

Médical

Agrafe dermique	1000,00
Bombe de peau	50,00 par bombe
Timbre	dépend du type de drogue
Cryocuve	1000,00
Medkit	50,00
Trousse de chirurgien	400,00
Trousse premiers soins	10,00
Scanner médical	300,00
Analyseur de drogue	75,00
Airhypo	100,00
Visite clinique	200,00
Journée d'hospitalisation	300,00
Journée en soins intensifs	1000,00
Clonage d'un membre	1500,00

Fournitures

Sac en nylon	5,00
Sac de couchage	25,00
Matelas pneumatique	25,00
Futon	90,00
Meuble en bois véritable	200,00 le Meuble
Meuble en synthétique	100,00 le meuble
Cube appartement	5000,00
Lampe	20,00
Robot nettoyeur	1000,00
Interrupteur vocal	100,00

Véhicules

Scooter	500,00
Moto	1500,00
Autoville	2000,00
Petite compacte	6000,00
Limousine moyenne	10000
Voiture de sport	20000
Limousine de luxe	40000

note: coût x 2 pour cybercontrôles

Style de vie

Abonnement téléphone cellulaire	100,00/mois
Abonnement téléphone standard	30,00/mois
Appel téléphonique	0,5/minute
Utilisation de Data Term	1,00/minute
Carte bancaire	20,00/mois
Plan santé	1000,00/mois
Intervention Trauma Team	500,00/mois
Air	5,00/minute
Métro lévitationm agnétique	0,25/station
Taxi	2,00/km
AV-taxi	6,00/km
Câble TV	40,00/mois
Antenne satellite	1500,00

Nourriture

Croquettes	50,00/semaine
Prepak de base	150,00/semaine
Prepak de qualité	200,00/semaine
Produits frais	300,00/semaine

Logement*

Cercueil	20,00/nuit
Chambre d'hôtel	100,00/nuit
Appart/condom	200,00/pièce/mois
Maison	150/pièce/mois

* multipliez le coût de base pour la Location :

Zone de combat :	1 x coût
Zone modérée	: 2 x coût
Zone corporates :	4 x coût
Zone cadres supérieurs :	6 x coût
Sanitaires :	100/mois

Mode

Les différents styles de mode en 2020 se répartissent en cinq types de base:

Ringard : l'habillement commun dans la Rue, fait de vêtements modulaires de toutes les couleurs. Ceintures, manteaux, écharpes et bottes prédominent.

Look loisir: l'équipement de sport du 21ème siècle. tissu molletonné, logos de corpos et de clubs.

Style affaires : l'équivalent du costume de ville classique: teintes douces, fines rayures, chaussures en cuir véritable, etc...La laine et autres tissus naturels sont considérés comme la tenue adéquate pour les Corpos.

In : vêtements sophistiqués et chers pour la classe supérieure. Des marques comme Miyake, Si-fui Yan et Anne Calvin.

Branché : vestes vidéo, tissus aux couleurs changeantes, cuirs, clous, habits logos, jeans, jupes de cuir, bottes. La plus folle et la plus givrée des cybermodes.

Outils

Techscanner : un petit microordinateur avec divers connecteurs d'E/S (Entrée/Sortie) et sondes. Les techscanners lancent des programmes de diagnostic, identifient et examinent les composants en panne et affichent les schémas internes sur un petit écran.

Chalumeau : type commun oxy/acétylène avec bouteille. tient dans la main, environ 30 cm de long. Des modèles plus puissants sont disponibles jusqu'aux lances thermiques à coût x5-x15.

Boîte à outils de mécanicien: ensemble d'outils divers pour réparer des appareils mécaniques, habituellement 10cm x 40cm x 5cm.

Boîte à outils d'électronicien : voir ci-dessus.

Lunettes de protection : lunettes pour protéger les yeux en soudant, travaillant le métal, faisant des mélanges chimiques, etc..

Lampe torche : vous savez tous ce que c'est. Le faisceau fait 30 à 40m. Vous pouvez acheter des lampes de poche plus petites (1/4 portée) pour la moitié du prix normal.

Magic Tub : lampe chimique dans un tube de plastique de 20 cm. A agiter ou à casser pour activer. La lumière diffusée dure jusqu'à 6 heures. Disponible en vert, bleu ou rouge.

Peinture fluo : peinture fluorescente donnant une faible lumière égale à celle d'un magic tub, dure 4 heures.

Bande Flash : comme la peinture fluo. Dure six heures, disponible en plusieurs largeurs.

Corde : tissage synthétique de diverses épaisseurs et poids. Supporte jusqu'à 500 kg.

Masque de protection : un masque du style de celui des peintres. Couvre la bouche et le nez avec deux filtres jetables (1eb par paquet de 10) sur les côtés. idéal pour se protéger du smog.

Electronique personnelle

Holographeur : une petite boîte (10 x 5 x 15) qui projette une image holographique à partir d'une puce. l'holographeur peut utiliser les puces de la plupart des appareils photo digitaux. Peut être connecté à un lecteur/enregistreur digital.

Ecran vidéo: écran plat à LCD. Pas plus épais que 2cm, au maximum, la plupart des écrans vidéos sont des télévisions, mais tous les modèles possèdent une entrée permettant de les utiliser comme écrans pour d'autres appareils électroniques. Les plus grands (6x30m) sont utilisés comme panneaux publicitaires. Les écrans vidéos s'achètent au mètre carré.

Puce de données: le moyen de stockage du futur pour les informations numériques. Habituellement en plastique, les puces ont une forme de boutons, de carrés et triangles plats. Toutes les formes peuvent être lues par n'importe quel lecteur en utilisant des adaptateurs.

Logcompas: une sorte de compas inertiel programmable qui garde trace de vos changement de direction par rapport à un cap ou un point fixe.

Magnétophone digital: un enregistreur audio utilisant la technique des puces de données. La plupart ont la taille de deux livres de poche empilés. Certains sont plus petits qu'un jeu de cartes.

Appareil photo digital: les images fixes sont "digitalisées" dans une puce. A peu près de la taille d'un paquet de cigarettes.

Camescope: peut être monté sur un casque, un support d'épaule ou tenu à la main en fonction de sa taille (cela change le prix, la taille de l'image, la durée de l'enregistrement, etc. Le prix donné correspond au modèle d'épaule le moins cher). Les images et le son sont généralement enregistrés sur des cassettes pas plus grandes qu'un jeu de cartes mais vous pouvez les envoyer directement vers un appareil de transmission via un jeu de câbles.

Magnétoscope audio/vidéo: cet appareil lit les cassettes vidéos ainsi que de nombreuses anciennes cassettes audio.

Télévision de poche: utilise un écran plat d'un format 12 x 12 x 2cm ou plus petit. Capte la majorité des canaux UHF et VHF.

Lecteur de puces: il joue les puces vidéo ou audio. Vous devez le connecter à un écran vidéo pour jouer les pistes vidéos des puces.

Puce musicale: 1 à 6 albums pop (ou d'autre musique) fourrés dans des semi-conducteurs et du plastique. Ces puces sont aussi disponibles au format lecture/écriture.

Guitare électrique: non plus la "hache" classique. Elles sont maintenant plus légères, plus flexibles dans leurs applications et parfois n'ont même plus de forme reconnaissable. On peut même avoir remplacé les cordes par une série de claviers.

Synthétiseur: peu changé par rapport à aujourd'hui à part en taille et en puissance.

Boîte à percussions: équipement commun de la "new-wave". Une série de coussins de percussion et un synthé. Ca tient dans une paire de valises et peut être réglé comme le veut le batteur.

Amplificateur: comme le synthétiseur (pour plus de renseignements sur les instruments en 2010-2020, voyez le supplément Rockerboy).

Systèmes informatiques

Ordinateur portable: l'ordinateur portable habituel avec disque dur interne, écran vidéo (détachable), et lecteurs pour puces de données. Ces unités n'ont pas les CPU et l'espace mémoire disponibles sur un système informatique normal. Ils ne peuvent être utilisés pour les courses dans le Réseau.

Ordinateur de poche: la calculatrice programmable 15x7x1cm classique avec clavier et lecteur de puce, jusqu'à cent pages de mémoire alphanumérique.

Cybermodem: voir le Netrunner

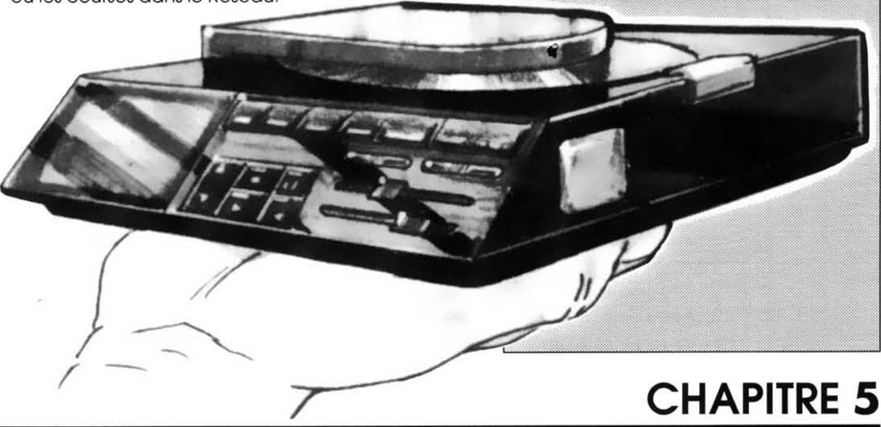
Cybermodem cellulaire: voir le Netrunner

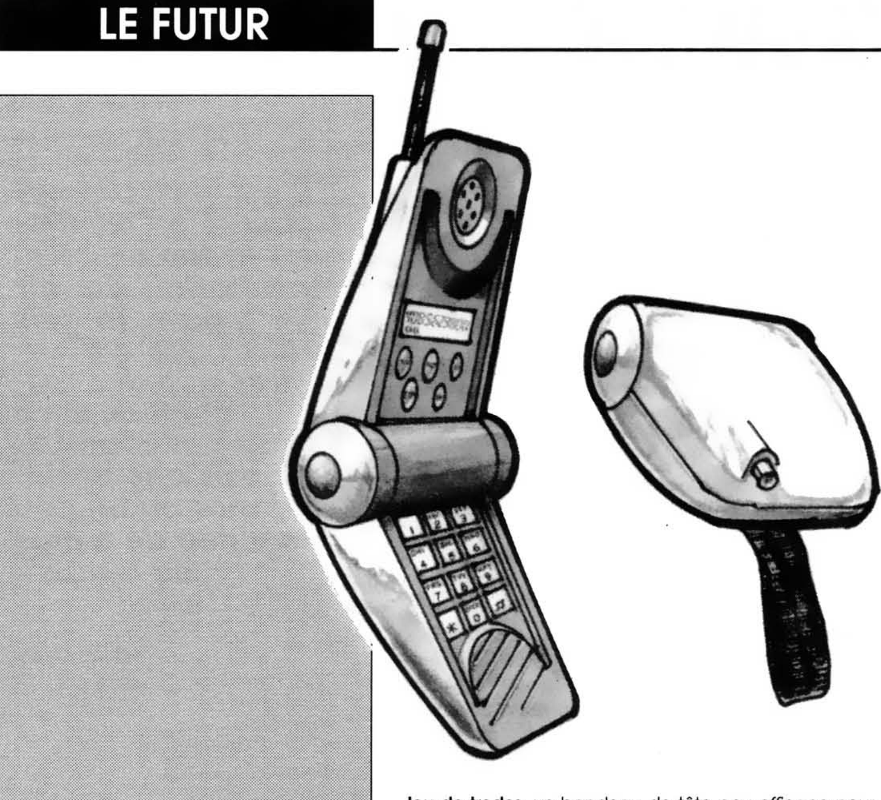
Câbles d'interface: les habituels câbles multi-broches allant d'une machine cyber-contrôlée aux prises d'interface d'une personne.

Câbles basse impédance: câble spéciaux basse-résistance/interférences pour un meilleur transfert de données. Ils donnent un bonus de +1 pour toute tâche d'interfaçage comme le contrôle des cybervéhicules ou les courses dans le Réseau.

"C'est vrai, t'es cyber. T'as tes flingues et ton armure. Mais tu dois dormir que'q part. Tu dois bouffer que'q d'autres que des croquettes. Et çà t'f'rait pas d'mal tu f'sais une braindance ou un peu de vidéo de temps en temps".

-Bag Lady





"Super. Un tout nouveau Hitachi-Zendaflex! J'en ai toujours voulu un. Sur, depuis que j'suis un punk. C'est vraiment sympa de la part de ce mec mort de me la donner! J'apprécie vraiment, chombatta!."

-Ripperjack.

Jeu de trodes: un bandeau de tête peu efficace pour traînailler dans la Matrice. -2 à la compétence d'Interface.

Clavier: peut être branché sur votre cyberconsole ou autre équipement électronique.

Terminal: une station de travail informatique incluant un clavier, un écran vidéo et des connecteurs d'E/S. Un terminal peut être utilisé pour les courses dans le Réseau (immunisant le NetRunner contre la plupart des logiciels noirs), mais est très, très lent (-5 à la compétence d'Interface). Les opérateurs de terminaux sont connus généralement sous le nom de "tortues matricielles".

Communications

Commo mastoïdien: tous les commos sont des émetteurs/récepteurs radios.. Celui-ci est collé à la mâchoire et aux tempes. Vous émettez par sous-vocalisation et recevez par vibrations insonores. portée 15 km.

Commo de poche: un petit talkie-walkie. portée 15km.

Téléphone cellulaire: communication en mouvement, n'importe où à portée d'un transmetteur d'un réseau de radio-téléphones. Il y a un coût d'abonnement de 100 Eb/mois.

Mini téléphone cellulaire : il tient dans un paquet de cigarettes.

Surveillance

Jumelles: Chombatta !

Electroverres : cette aide à la vision hightech combine les effets d'une paire de jumelles avec un laser pour mesurer la distance et quelquefois des lentilles infra-rouges. Les versions plus chères ont une caméra vidéo incorporée.

Lunettes AL : lunettes à amplification de lumière augmentant la lumière ambiante pour voir la nuit utilisant la technologie "starlite". Les lunettes peuvent être grillées par un accroissement soudain de lumière. Avec un bon réglage (une tâche DIFFICILE), elles peuvent aussi détecter les faisceaux infra-rouge actifs.

Lunettes IR : celles-ci révèlent des sources infrarouges vagues en arrière plan. Normalement utilisées avec une source active d'éclairage invisible en infra-rouge.

Torche IR/ voir ci-dessus. Les torches UV sont similaires, aussi utilisables avec les cyberoptiques adéquats.

Spioner : un appareil qui peut capter les voix ou les données transmises sur une ligne de télécommunication, puis les enregistrer ou les transmettre. Les modèles les plus sophistiqués n'ont pas besoin d'être branchés sur la ligne qu'ils surveillent (ils peuvent travailler jusqu'à environ 30 cm) et peuvent être contrôlés à distance. Les spioners ne peuvent être utilisées sur des systèmes installés ou modifiés après 2008 de part le remplacement complet par des fibres optiques.

Sécurité

Serrure à clé/à carte/vocale: dispositif de plus en plus complexe pour fermer une porte. La serrure à clé est une serrure mécanique et doit être attaquée ainsi. Les serrures à carte et vocales sont électroniques (les cartes sont des cartes magnétiques codées, les serrures vocales emploient une technologie d'identification de la voix). Chaque type de serrure a quatre niveaux croissants de complexité et un système de sécurité peut incorporer les trois types de serrures.

Type	Niveau de difficulté
Sécurité faible	Moyen (15)
Sécurité moyenne	.ifficile (20)
Forte sécurité	Très difficile (25)
Haute sécurité	Presque impossible (30)

Décodeur de serrure à carte : la sonde de cet appareil est inséré dans la serrure à la place de la carte. Le décodeur agit en ajoutant +5 à votre jet de TECH + Sécurité électronique + 1D10 contre la serrure.

Vocdécodeur : un modulateur vocal pour forcer les serrures vocales. voir ci-dessus.

Sécurité scanner: cet appareil repère les champs électromagnétiques générés par les divers systèmes d'alarme (75% de chance de les trouver). Un jet de TECH ou d'INT peut être nécessaire pour identifier le système d'alarme rencontré.

Renifleur à poison : peut être déclenché pour chercher un ou des poisons spécifiques dans l'air ou un liquide. Autrement, il vous avertira simplement de la présence de substances étrangères. 85% de précision.

Brouilleur De transmission : prend généralement 2 ou 3 grosses valises, mais peut remplir toute une camionnette. Brouille les transmissions électromagnétiques dans une zone de 300 m (ça inclut les téléphones cellulaires et certains cybermatériels).

Plaque de scanner : un appareil de lecture pour les serrures à empreintes palmaires. Peut être rattaché à n'importe quel type de serrure à carte ou vocale pour ajouter un niveau de sécurité supplémentaire.

Détecteur de mouvement : un système d'alarme typique. recouvre sismographes, sonars, réseaux fixes IR ou lumière visible. Détecte les mouvements dans une zone définie avec 95% de fiabilité. La centrale d'alarme a environ la taille d'un paquet de cigarettes.

Badge : le moyen le plus commun pour ouvrir une serrure à carte.

Appareil de pistage : équipement tenu dans la main ou dans une mallette pour détecter/suivre les boutons pisteurs. La portée est d'1,5 km.

Mouchard pisteur : de toute taille entre la boite d'allumettes et l'épingle. Utilise la radioactivité ou une émission radio constante ou pulsée pour signaler celui ou ce à quoi il est fixé. Certains peuvent être arrêtés ou déclenchés à distance. Habituellement vendus par 6.

Menottes : celles que vous connaissez. Probablement un peu plus solide (une tâche PRESQUE IMPOSSIBLE pour les casser) du fait de nouveaux alliages. Souvent (50%) fermées avec une forme de serrure à carte.

Bande lieuse : super pour le contrôle des émeutes. Une bande plastique lieuse avec des menottes temporaires et des liens pour les jambes, à usage unique (TRES DIFFICILE à défaire). Avec des fibres céramique pour ne pas être coupée et garantie ininflammable. Fournies en boites de 12.

Médical

Agrafe dermique : cela maintient fermés les bords d'une coupure et suture celle-ci avec des agrafes en matériaux organiques compressés qui se dissolvent après un certain temps.

Bombe de peau : un gel en spray pour le traitement des abrasions graves. Antiseptique et stérile, c'est aussi perméable à l'air et se détache en environ deux semaines.

Cryocuve : une cuve de réfrigération de haute technologie. La cryocuve va refroidir le corps pour le conserver tandis que des machines le maintiendront en vie en faisant circuler le sang et l'oxygène. Conçu pour conserver un corps mourant en état de stase.

Medkit : la trousse standard du médecin ou de l'infirmier militaire. Elle contient des antidotes, des pansements, des drogues, des applicateurs, des médicaments et des instruments d'examen (sondes, abaisseurs, lampe oculaire, stéthoscope).

Trousse de chirurgien : un ensemble d'instruments de chirurgien (scalpel, écarteurs, sonde, pince, clamp, etc...) et produits chimiques ou équipements pour conserver un champ d'application stérile.

Trousse premiers soins : l'habituelle boite à pharmacie de la maison. Elle dispose de bandages, d'antiseptiques et d'antalgiques simples.

Timbre : un petit bout de plastique auto-collant contenant une dose de médicament. Le timbre est collé sur la peau et le médicament est absorbé petit à petit. Voir le chapitre Trauma Team pour les drogues et les prix.

Airhypo : les "Bones MacCoy" utilisent un bref jet d'air comprimé pour enfoncer un liquide dans la peau. Voir le chapitre Trauma Team pour les drogues et les prix.

Scanner médical : lecture de la température du corps, des rythmes cardiaques, de la pression du sang, de la respiration et du niveau de sucre dans le sang. Une petite base de données dans une puce ajoute +2 à votre compétence de Diagnostic.

Analyseur de drogue: sa taille va de celle d'un livre à celle d'une mallette. Cet appareil agit d'une manière similaire à un renifleur chimique. Il déterminera la pureté d'un drogue ayant une composition connue, ou identifiera la composition d'une molécule et les effets possibles d'une substance inconnue similaire à une drogue déjà contenue dans sa bibliothèque.

Fournitures

Sac en nylon : le sac de sport des années 2000 avec une variété de logos à choisir. Les tailles varient.

Sac de couchage : ils sont plus légers et supportent maintenant des températures jusqu'à -70c. Se compressent jusqu'à une taille de 30x15x10cm.

Matelas pneumatique: matelas auto-gonflable, hautement compressé. environ 15x5x10cm une fois plié.

Meuble en bois véritable/ meuble en synthétique : que dire de plus ?

Futon: lit pliant portable, d'origine japonaise.

Cube appartement: module de vie 3x3x2,5m dans lequel tous les accessoires importants et les appareils ménagers sont dissimulés dans des renfoncements des murs et sont sortis seulement lorsqu'on les utilise. Contient un lit, un cabinet, un petit fourneau, un réfrigérateur, une télé et une chaîne audio/vidéo numérique, deux chaises, un secrétaire, une table amovible. Se met en place et se transporte facilement. Les cubes sont généralement tellement petits qu'une fois que tous les accessoires sont déployés, il n'y a plus de place pour vous.

Lampe : fait de la lumière. disponible en une infinité de formes et de couleurs.

Robot nettoyeur : un petit appareil robot de nettoyage préprogrammé. Habituellement de la taille d'un aspirateur portable. Pas très futé.

Interrupteur vocal : contrôle vocal des lampes et des appareils électriques.

Véhicules

Suit une liste de véhicules typiques du début du 21ème siècle. Pour des modèles spécifiques, voir Toutes les choses sombres et Cyberpunk p169 à 175.

Scooter : c'est une version améliorée, à propulsion électrique des vieux Riva et Vespa des années 1990. La vitesse maxi est d'environ 80km/h, les scooters ont une autonomie d'environ 6 heures par recharge (prend environ 5 minutes dans toute station service).

Moto : ce sont les versions améliorées des habituelles motos. La plupart se conduisent couché, avec un toit en plastique recouvrant le conducteur. La moitié sont à propulsion électrique avec une vitesse maxi de 100 km/h et 8 heures d'autonomie par recharge. Les versions propulsées au CHOOH2 ont un vitesse de pointe de 220km/h et un réservoir de 20 l.

Autoville : une monoplace (deux en se serrant) à trois roues commune dans les zones corporatives. La vitesse de pointe est de 65 km/h avec 4 heures d'autonomie. Les autovilles peuvent être louées (1,25 Eb par km) à des kiosques prévus à cet effet aux abords de la plupart des zones corporatives. Vous utilisez votre carte de crédit pour la louer au vendeur, allez où vous voulez et laissez la voiture au loueur le plus proche.

Petite compacte : généralement propulsés au méthanol ou au CHOOH2, ces véhicules ont une vitesse de pointe de 140 km/h et un réservoir de 45 l et transportent 4 personnes dans un confort relatif.

Limousine moyenne: propulsés au méthanol ou au CHOOH2 , ces véhicules ont une vitesse de pointe de 140 km/h, un réservoir de 70 l.

Voiture de sport: presque toujours propulsée au CHOOH2 (les électriques n'ont pas cette vitesse). La vitesse de pointe est de 300 km/H avec un réservoir de 45 l. 2 sièges.

Limousine de luxe: électriques ou propulsés au CHOOH2, ces véhicules ont une vitesse de pointe de 140 km/h, un réservoir de 90 l et six places.

Recharge: recharge rapide (5mn) des batteries pour les véhicules électriques. Disponible dans la plupart des stations service à 20 Eb la recharge.

CHOOH2: carburant méta-alcool synthétique. Environ 1D6/3+1 euro par 5l (le coût varie fortement en fonction de l'approvisionnement, de la demande et des activités ecoterroristes).

Style de vie

Data Term : c'est un terminal informatique permettant d'accéder aux nouvelles, à la météo, aux plans de ville, calendriers et autres choses utiles. Un Data Term peut aussi être utilisé comme point d'accès au Réseau. Les terminaux sont montés dans des piliers de béton et sont presque indestructibles. En théorie.

Carte bancaire: une carte de crédit que vous utilisez pour transporter votre argent à la place d'un portefeuille.

Air: comme son nom l'indique. Aux USA, en Angleterre et dans certains endroits d'Europe de l'Est, la pollution journalière est si terrible que vous devez aller dans un des divers "bar à air", vendeur ou distributeur de rue pour acheter un air décent.

Nourriture

Croquettes: un produit de masse qui satisfait la plupart des besoins en nourriture mais tend à ressembler, sentir et avoir le goût de la nourriture sèche pour animaux dont provient le nom.

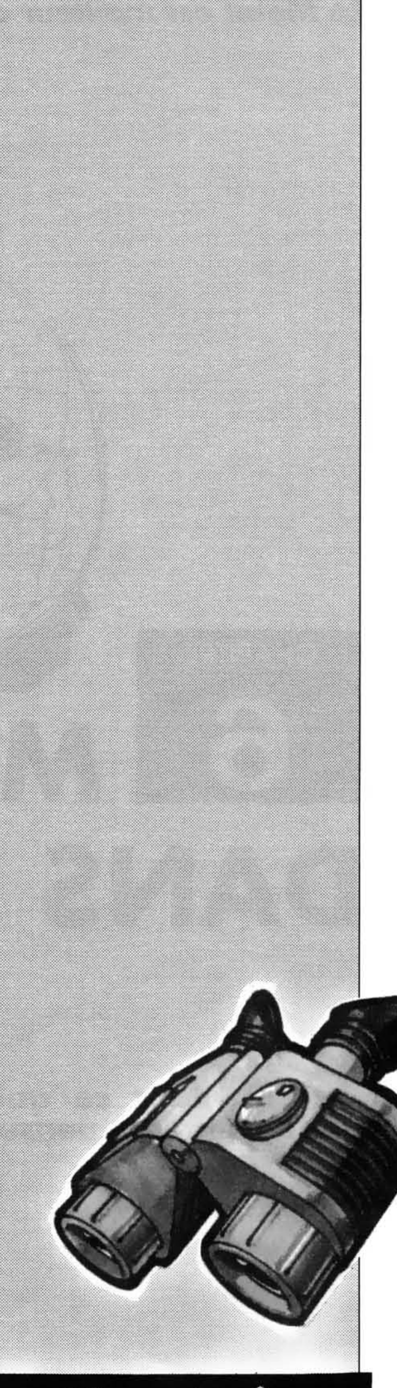
Prepak de base: une amélioration des dîners télés habituels, ces barquettes doivent être passées au micro-ondes ou au réfrigérateur selon ce qu'il y a dedans. Peuvent être fournis avec leur propre préparation chimique pour être réchauffés ou refroidis. La cuisine n'est pas très inspirée mais c'est meilleur que les croquettes.

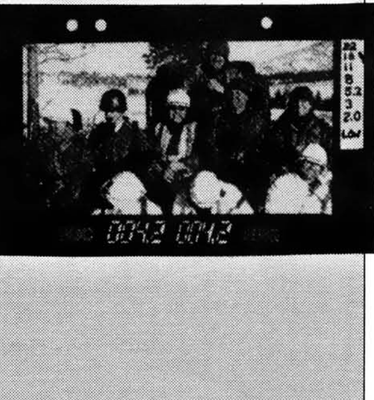
Prepak de qualité: bons plats de restaurant en paquets. La meilleure qualité de plats préparés que vous trouverez. Pour trouver quelque chose de mieux, mangez dehors ou préparez-le vous-même (et qui sait encore faire cela?).

Produits frais: vous savez de quoi il s'agit. Bon, vous avez au moins rencontré quelqu'un qui en a mangé ?

Logement

Cercueil: un peu mieux que le sac de couchage dans la rue. Une commodité empilée qui porte bien son nom. Ces boites à coucher se trouvent dans les aéroports et les asiles de nuit à travers le monde. Généralement à pièce avec une limite de temps, le cercueil vous laisse assez de place pour vous retourner ou lire au lit. Les toilettes doivent être trouvées ailleurs. Les modèles plus chers disposent d'un téléphone ou d'une mini télévision.





Le Métal est meilleur que la Viande...



CHAPITRE

6 METTRE DU CYBER DANS LE PUNK

Oubliez tout ce que vous avez pu penser des cyborgs. Tout.

Ce sont les années 2000. Le cyborg d'aujourd'hui est élégant. Ses cybernétiques sont conçus pour un style de vie très dynamique, moderniste. Qu'il soit équipé de puces de données implantées pour améliorer son jeu au tennis, ou d'armes miniatures bioniques pour sa protection personnelle, le cyborg des années 2000 est à la pointe de la high tech.

Mais il n'est pas non plus nécessairement un char sur pattes. La cybertechnologie peut être plus subtile que cela, plus discrète. Vous devez intégrer vos gadgets de haute technologie dans un ensemble lisse, sans aspérité. Vous êtes, ou un prédateur ou une proie, et plus vite vous apprendrez à estomper la ligne entre les deux catégories, plus longtemps vous survivrez.

Et c'est le point important. La survie.

La cybermode

Il est plus fûté d'avoir de la high tech greffée quelque part dans le corps. Si vous pouvez vous le permettre, vous aurez probablement une paire d'améliorations. Quelques puces de logiciels installées dans votre système nerveux pour vous interfacer sur votre ordinateur, vous rappeler vos rendez-vous (la toujours populaire puce *Agenda*, par exemple), et améliorer vos réflexes au tennis. Si vous êtes cybernétisé, vous aurez probablement des prises d'interface pour diriger des ordinateurs et des véhicules mentalement. Peut-être que vos yeux seront des cyberoptiques avec une fonction d'enregistrement et la dernière teinte d'iris (polychrome est à la mode cette année), ou votre ouïe sera améliorée pour écouter les ragots dans le salon des dirigeants.

Si votre travail implique quelque fonction de sécurité ou de combat (et la plupart des occupations des années 2000 font au moins appel à un aspect du combat),

vous aurez probablement deux ou trois types de logiciels de combat, ainsi que des prises et interfaces pour une superarme. En tant que solo, vous aurez un ou deux membres remplacés par des prothèses cybernétiques, vous permettant de dissimuler toute une panoplie d'outils et d'armes dans votre corps, et vous donnant aussi de la marge en vitesse et en force.

En tant que Cyberpunk, vous voudrez tenir entre vos mains le meilleur de cette excitante et onéreuse nouvelle technologie. Et onéreuse est le mot. Le personnage amélioré moyen avec, disons, un cyberoptique (lunette de visée & IR), un booster de réflexes, un bras superchromé avec une mitraillette calibre . 25, des prises d'interface et des puces logicielles pour Arts Martiaux, Piloter Rotorwing et Armes de poing, représente un investissement de dizaines de milliers d'euros.

Le Cyberpsycho doit continuellement combattre pour éviter de dépasser la limite et commettre des actes irrationnels, violents et meurtriers. La plupart du temps, il échoue.

Ensuite, tout le monde perd.

Bien sûr, un punk ambitieux connaît déjà au moins vingt-cinq moyens (la plupart illégaux) de réunir cette somme misérable.

Mais avant de commencer à investir, sachez qu'il y a un hic.

Cyberpsychose

Quelque chose se passe lorsque vous commencez à ajouter du métal et du plastique dans les gens. Ils commencent à changer. Et c'est pas beau à voir.

Dans les années 2000, on appelle cela cyberpsychose, une maladie mentale où l'ajout de cybernétiques provoque une fragmentation d'une personnalité déjà instable. Au départ, la victime commence à avoir plus de relations avec les machines qu'avec les gens. Bientôt, elle commence à ignorer les gens, parents, amis, amants. Manger, dormir, tout devient moins important. Finalement, les interactions humaines commencent à l'irriter, culminant en une rage terrifiante qui consume la victime toute entière.

Alors, comment j'attrape la cyberpsychose?

Chaque personnage de Cyberpunk a une caractéristique Empathie (EMP). Cette caractéristique mesure la qualité des relations que le personnage entretient avec les autres et est la base de compétences tel que commander, mentir, convaincre et relations romantiques.

De même, à chaque amélioration cybernétique majeure correspond une perte d'humanité. Les pertes dûes à toutes les améliorations sont ajoutés pour obtenir la perte d'humanité totale. Les pertes d'humanité vont de TRES FAIBLE à TRES ELEVE et correspondent à l'effet général sur le psychisme humain. En plus, chaque option rajoutée à la modification de base augmente cette perte.

Par dix points de perte d'humanité, le personnage perd un point d'Empathie (les fractions sont arrondies à la valeur inférieure).

Par exemple, disons que j'ajoute quatre nouveaux dispositifs cybernétiques pour une perte d'humanité total de 36. Je perd 3 points d'Empathie.

Cela peut commencer à coûter cher. Avec une Empathie de 3 le personnage devient froid comme un serpent, sans émotion. Avec une Empathie de 2, le personnage devient glacial, désagréable et manifestement déplaisant pour les autres. Avec une Empathie de 1, le personnage devient généralement violent, sociopathe et haineux. Il doit constamment se battre pour ne pas franchir la limite et commettre des meurtres et désordres irrationnels et violents.

A une Empathie de 0 ou moins, le personnage passe totalement sous l'emprise de la cyberpsychose. Il est mené par une haine irraisonnée des autres humains ou des choses vivantes. Il s'agit d'un point de non retour. Le personnage est pris en charge par le maître de jeu qui le joue en tant que personnage non joueur avec les pires attributs d'un psychopathe meurtrier et mécanisé, appelé **cyberpsycho.**

Tous les cyberpsychos ne sont pas des enragés. Beaucoup manifestent des symptômes plus subtils : mensonge chronique, kleptomanie, sadisme, brutalité, dédoublement de la personnalité et changements d'humeur extrêmement violents.



Le Psycho Squad

La cyberpsychose est un grave problème des années 2000. Bien qu'une thérapie financée par l'état soit possible, le plus dur est d'amener le patient dans le cabinet du psychologue. Qu'est ce que vous pouvez faire lorsqu'un maniaque blindé et totalement cybernétisé commence à tuer des gens au hasard? Si vous êtes le gouvernement, vous organisez un groupement spécial de policiers professionnels avec une seule mission : poursuivre et capturer ou tuer les cyberpsychos meurtriers.

Les **cybersquads** sont présents dans la plupart des départements de police urbaine, sous des noms comme C-SWAT (Cybernetic Special Weapons & Tactical Squad) surnommée FORCE-C, PSYCHE-DIV, CYB-Coercition et MAX-TAC (Maximum Force Tactical Division). Ils sont équipés avec les meilleures armures, équipements de communication et véhicules. La plupart n'utilisent pas d'armes plus petites que le canon léger. Ce ne sont pas des gens très doux de nature.

Cybers fichés

Quoi que le Code de la Justice Criminelle Uniforme des Etats-Unis dise que vous ne pouvez pas être arrêté avant d'avoir réellement commis un crime, cela n'empêche pas la plupart des départements de police de pratiquer une prévention du crime sélective (particulièrement les départements dirigés par les Corporations). Le psycho-squad enregistre des informations sur qui achète quoi et où grâce à des informateurs, des moniteurs et des détecteurs disséminés dans toute la ville. Ils ont généralement une bonne idée des gangs en train de s'approvisionner en matériel et de qui est le plus susceptible de franchir prochainement la ligne de la psychose. Lorsqu'un candidat potentiel semble s'en approcher de trop près, le squad l'aborde dans la Rue et lui propose un marché. Vous pouvez continuer comme cela et risquer d'avoir un "accident" au cours d'une sombre nuit ("...on se demandait juste si quelque citoyen soucieux du bien public ne pourrait pas, vous savez, prendre sur lui de, ben...vous savez...ajuster votre personnalité..."), ou vous pouvez être **fiché**.

L'enregistrement est une promesse. Vous acceptez de voir un cyberpsychologue qui vous examinera et vous analysera (vous faisant regagner 2 points de PH par semaine jusqu'à ce que votre EMP d'origine soit restaurée), et le cybersquad implante un petit transmetteur dans votre cyberéquipement, leur permettant de connaître vos activités générales. Au cas où. La police ne vous harcèle pas et le Squad ne vous tirera pas dessus automatiquement au canon de 20mm si vous piquez un paquet de Smash dans le magasin du coin.

La rumeur prétend que certains départements implantent aussi une petite charge explosive et un détonateur radio, mais nous savons tous que cela est contraire à la Loi, n'est pas?

Par ailleurs, vous n'êtes pas obligé de vous faire enregistrer. Mais nous pensons que vous deviez être mis au courant. Après tout, il y a ces citoyens soucieux du bien public, là dehors...

Perte d'humanité

Alors comment tout cela s'applique à moi?

C'est simple. Chaque fois que vous ajoutez une amélioration cybernétique, il y a une perte d'humanité correspondante. Mais ce n'est pas si simple si linéaire. Des personnes différentes réagissent différemment au processus de cyborgation. Ainsi, votre perte d'Humanité est basée sur un jet de dés pour chaque amélioration. Ceci est important, car cela signifie que, par pur malchance, vous pouvez franchir la ligne plus tôt que prévu.

très faible	1D6/2
faible	1D6
moyen	2D6
élevé	3D6
très élevé	4D6

Rappelez-vous: vous devez tenir le compte de la somme des points perdus. Ces petits 5 et 1 vont finir pas s'additionner rapidement.

Thérapie

Il y a un moyen de dépasser la Limite et de ne pas déjanter quand même, c'est la thérapie. Le C-SWAT vous entraîne, hurlant et grimpant aux murs, et vous attache au divan du psychiatre es métal hurlant. Des sondes désactivent vos cybersystèmes l'un après l'autre tandis que le psy connecte votre esprit malade sur la braindance. Alors commence le long et ardu processus de désassemblage de votre cerveau et son réassemblage en une forme plus acceptable socialement. Une qui ne prenne pas son pied en mangeant des cadavres, par exemple.

Les **cyberpsychologues** (psychoréducteurs) utilisent un mélange de simulation par braindance, de drogues, d'hypnose, de psychochirurgie et de thérapie par aversion pour reconstruire les personnalités alienées. Une fois que tous les cybernétiques sont enlevés ou désactivés, le personnage regagnera deux points d'EMP par semaine de thérapie effectuée.

Par exemple: *Savage est traîné dans le cabinet du Dr. Risque avec un PH total de -3. Il faudra au moins cinq semaines de thérapie avant que Savage ne retrouve son Empathie initiale de 6.*

Maintenant vous savez. Faites gaffe. Protégez votre esprit.

Cybertechnologie

La cybertechnologie peut être achetée à peu près n'importe où. Certaines des procédures médicales sont de simples opérations de chirurgie banales, les implantations mineures ayant lieu dans des cliniques commerciales (Bodyshoppe, Fashion/Fusion et Parts N'Programms sont trois chaînes populaires) ou des centres commerciaux médicaux (Docs RUS). Ces implantations se font quasiment comme le perçage des oreilles en 1980. Vous pouvez même faire câbler des nouvelles versions ou des améliorations sur du vieux matériel au prix des nouvelles pièces. Cela vous permet de commencer petit (appelez ça fauché ou économie) et d'augmenter au fur et à mesure.

Les types de cybermatériel connus comme cybertechs de contrebande ne peuvent pas être achetés librement. Ces objets ne peuvent être obtenus que par des contacts criminels dans la rue et installés pour un prix élevé par des médtechs de la pègre appelés **Charcudocs**. La cybertech de contrebande est souvent dangereuse, mal installée et toujours chère. Mais hé, nous sommes tous des grands ici, et par ailleurs, vous savez quoi faire à un Charcudoc qui vous rate, non?

Codes chirurgicaux

Chaque type de cybermatériel a un **code chirurgical**. Ce code représente le niveau minimum de soins médicaux nécessaires à l'installation du cybermatériel, la durée de l'opération, le coût de l'opération, les dommages subis pendant l'opération et la Difficulté de la procédure d'implantation.

Négligeable
Requis: clinique commerciale ou autre centre commercial médical.
Durée opération: 1 heure.
Dommages chirurgicaux: 1 point.
Coût opération: inclus dans l'implantation.
DIFF = facile (10).

"Ca ne va pas faire mal?"

"Enfin, peut-être un peu."

"Arrêtez de crier, d'accord? Comment voulez-vous que j'arrive à coller cette chose sur vous si vous n'arrêtez pas de gigoter comme ça?"

-Scènes de Savage Doc

LISTE DE CYBERMATERIEL

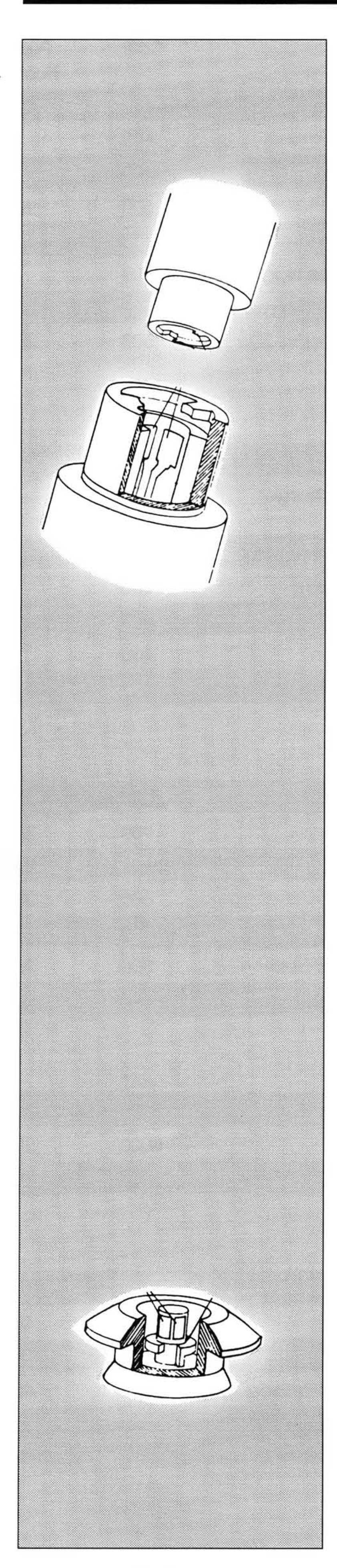
Note: le code à deux lettres suivant l'amélioration est utilisé pour identifier l'amélioration sur la feuille de personnage. Par exemple Cyberoptique (AI, VI, MI, MV) signifie un Cyberoptique avec Amélioration Image, Viseur, Micro-optique et Enregistrement MicroVidéo)

Cybermatériel	Chirurgie	Code Ident.	Description	Coût	Perte Huma.
ACCESSOIRES DE MODE		-	**APPARENCE ET CYBERMATÉRIEL COSMÉTIQUE**	-	-
Biomoniteur	(N)	(BIO)	+2 pour résister à tortures et drogues	100	1pt
Montre dermique	(N)	(MDQ)	horloge sous-dermique	50	1pt
Tatouage lumineux	(N)	(TL)	tatouage décoratif	1-20	0.5pt
Lentilles changeantes	(N)	(LCH)	lentilles de contact changeant de couleur	1-200	0.5Pt
DermTeinte	(N)	(PCH)	teinture de peau aux couleurs/motifs changeants	200	1D6/2
DermSynth	(N)	(SYN)	peau artificielle aux couleurs/motifs changeants	400	1D6
Techchev	(M)	(TEC)	cheveux artificiels émettant lumière/couleurs	1-200	2pts
NEUROMAT (PROCESSEUR)	**(M)**	-	**PROCESSEUR DE BASE. NÉCESSAIRE A TOUS LES SYSTÈMES**	**1000**	**1D6**
Booster de Kerenzikov	(N)	(BKR)	ajoute +1 aux jets d'initiative pour chaque niveau acheté	500*	1D6/Niv.
Vitmat (Sandevistan)	(N)	(VM)	ajoute +3 aux jets d'initiative pendant 5 tours	1600	1D6/2
Booster Tactile	(N)	(BT)	augmente la sensibilité. +2 à tout jet de Sens du Touché	100	2pts
Anti douleur	(N)	(ED)	atténue le chaud, le froid, la douleur	200	2D6
Connexion Cybermodem	(N)	(CCM)	permet une connexion directe sur un cybermodem	100	1pt
Connexion véhicule	(N)	(CVHL)	seulement pour le contrôle direct d'un véhicule	100	3pts
Connexion Superarme	(N)	(CSPA)	seulement pour le contrôle d'une superarme	100	2pts
Connexion Machine	(N)	(CMCH)	permet le contrôle direct des ateliers automatisés et machines lourdes	100	2pts
Connexion Banque de Données	(N)	(CBQD)	permet de décharger une banque de données en mémoire interne	100	2pts
Prises d'interface	(M)	(PRS)	permet une connexion directe à une superarme, un véhicule	200	1D6
Puces de réflexes	-	(PRFX)	puces de compétences basées sur les réflexes, compétences techniques requérant des manipulations	varié	0
Puces de mémoire	-	(MRAM)	puces de compétences INT ou cognitives, bases de données	varié	0
Support de puces	(N)	-	permet de charger jusqu'à 10 puces	200	1D6/2
IMPLANTS	-	-	**CYBERMATÉRIEL PLACÉ DANS LE CORPS**	-	-
Filtres nasaux	(M)	(FN)	arrête les gaz toxiques, les fumées (70% d'efficacité)	60	2pts
Branchies	(MA)	(BRC)	système de respiration sous l'eau, bon pour 6 heures	400	3D6
Réserve d'air	(MA)	(AA)	bon pour 25 minutes	300	2D6
Implant Sexuel de Mr Studd	(MA)	(MS)	toute la nuit, chaque nuit. Et elle ne le saura jamais.	300	2D6
Implant contraceptif	(N)	(IC)	bon pour 5 ans. 98% d'efficacité.	100	.5pt
Poche sous-dermique	(M)	(PSD)	rangement 5x10 cm avec une fermeture éclair en VraiePeau	200	2D6
Booster adrénaline	(M)	(BAD)	augmente les REF de +1 pendant 1D6+2 tours, 3x par jour	400	2D6
Armure sous-dermique	(CR)	(ASD)	protège le torse avec une PA de 18	1200	2D6
Détecteur de mouvement	(M)	(DM)	détecte les mouvements dans une zone de 20 m^2. 70% d'efficacité.	200	2D6
Magnétophone digital	(M)	(EDG)	2 heures d'enregistrement à partir de n'importe quelle source digitale	200	2pts
Magnétoscope Audio/vidéo	(M)	(MAV)	2 heures d'enregistrement par liaison audio/vidéo	300	2pts

Cybermatériel	Chirurgie	Code Ident.	Description	Coût	Perte Huma.
Senseur radar	(M)	(RA)	radar de 100m de portée. Cyberoptique nécessaire. 70% efficacité	200	2pts
Implant sonar	(M)	(SN)	sonar de 50m de portée. Seulement dans l'eau, 70% d'efficacité.	300	2pts
Détecteur de radiation	(M)	(RD)	10m de portée. 80% d'efficacité de détection.	200	2pts
Analyseur chimique	(M)	(CH)	5m portée. 70% d'efficacité.	200	2pts
Synthétiseur de voix	(M)	(SV)	peut imiter tout son enregistré (60%) jusqu'à 10 sons.	600	1D6
Audiovox	(M)	(AV)	synthétiseur vocal pour effets spéciaux, +2 pour Spectacle.	700	2D6
BIOMATÉRIEL	-	-	**AMÉLIORATIONS BIOLOGIQUES**	-	-
Muscle greffé	(MA)	(GR)	+2 d'augmentation de la Constitution	1000	2D6
Treillissage des muscles et os	(N)	(TMO)	augmente la Constitution de +2	1500	1D6/2
Peau tissée	(N)	(TP)	protège le corps avec une PA de 12	2000	2D6
Anticorps améliorés	(N)	(ACA)	augmente la Récupération de +1 par jour	3000	1D6/2
Capteurs de toxines	(N)	(CX)	augmente les jets de protection contre le poison et les drogues de +4	3000	1D6/2
Nanochirurgiens	(N)	(NCHG)	double la vitesse de guérison	6000	1D6/2
CYBERARMES	-	-	**ARMES CORPORELLES IMPLANTÉES**	-	-
Ecorcheurs (Scratchers)	(N)	(ECC)	arme corporelle (mains). dégâts 1D6	100	2D6
Crocs implantés (Vampires)	(N)	(VAM)	arme corporelle (bouche). dégâts 1D6/3	200	3D6
Eventreurs (Rippers)	(M)	(EVT)	arme corporelle (mains). dégâts 2D6.	400	3D6
Etripeurs (Wolfers)	(M)	(TRP)	arme corporelle (mains). dégâts 3D6.	600	3D6+1
SuperPoings	(M)	(GPG)	arme corporelle (mains). dégâts 1D6+2	500	3D6
Tranchoir (Slice N'Dice)	(M)	(TRC)	arme corporelle (mains). dégâts 2D6.	700	3D6
Cybercobra	(MA)	(CCB)	cyberarme, auto-contrôlée. dégâts 1D6.	1200	4D6
CYBEROPTIQUE	**(MA)**	-	**MODULE DE VISION DE BASE (JUSQU'À 4 OPTIONS PAR OEIL)**	**500** chacun	**2D6** chacun
Changement de couleur	(N)	(CHC)	permet des changement de couleur, des effets spéciaux mode	300	0.5pt
Affineur d'Image	(N)	(AI)	+2 Perception en recherche visuelle	300	1pt
Lunette de visée	(N)	(VI)	+1 aux attaques à distance	400	2pts
Afficheur Times Square	(N)	(PI)	écran LED dans le champ de vision pour des messages	300	1pt
Téléoptique	(N)	(TE)	capacité téléobjectif jusqu'à x30	150	0.5pt
Micro-optique	(N)	(MI)	microscope	150	0.5pt
Anti-éblouissement	(N)	(AEB)	immunité contre les flashes, l'aveuglement laser	200	0.5pt
Amplificateur de lumière	(N)	(AL)	vision en lumière faible, obscurité presque totale	200	0.5pt
Senseur de température	(N)	(ST)	vision des isothermes, lecture des températures	200	0.5pt
Infrarouge	(N)	(IR)	vision dans l'obscurité presque totale, utilisant les émissions de chaleur	200	1pt
Ultraviolet	(N)	(UV)	vision dans l'obscurité, utilisant un flash UV	200	1pt
Optique microvidéo	(N)	(MV)	enregistrement vidéo jusqu'à 20 mn (nécessite deux espaces d'options)	300	0.5pt
Appareil photo digital	(N)	(APD)	appareil photo digital, prend jusqu'à 20 images (coûte 2 options).	300	0.5pt
Lance dards	(N)	(DD)	arme empoisonnée (coûte 3 cases d'options). contient 1 dard.	200	2pt

Cybermatériel	Chirurgie	Code Ident.	Description	Coût	Perte Huma.
CYBERAUDIO	**(M)**	**-**	**MODULE D'OUÏE DE BASE. PAS DE LIMITE D'OPTIONS**	**500**	**2D6**
Ecoute amplifiée	(N)	(EAM)	+2 à Perception en écoute	200	1
Liaison radio	(N)	(LR)	communication radio jusqu'à 1km	100	1
Implant Téléphonique	(N)	(TL)	communication cellulaire totale (uniquement villes importantes)	150	1
Brouilleur CME	(N)	(BR)	on ne peut entendre les communications sans Décodeur	100	0.5
Détecteur de micros	(N)	(DM)	détecte les écoutes, les micros jusqu'à 3m. 60% d'efficacité	200	0.5
Analyseur de stress vocal	(N)	(SV)	détecteur de mensonge. +2 aux compétences Perception Humaine, Interrogation	200	1
Editeur de sons	(N)	(ES)	+2 à la Perception pour écouter une conversation spécifique	150	0.5
Bande passante élargie	(N)	(BPE)	capacité d'écoute dans les infra et ultrasons.	150	2
Wearman	(N)	(WM)	système musical stéréo	100	0.5
Détecteur de radar	(N)	(DR)	sonne si un faisceau radar est rencontré, localise la source (40%)	150	.5
Pisteur	(N)	(LP)	peut remonter un traceur jusqu'à 100m de distance	200	0.5
Liaison radio à bande étroite	(N)	(BE)	permet une communication radio indétectable à portée de vue	200	1
Scanner radio large bande	(N)	(BL)	capte toutes les transmissions sur toutes bandes. Un scanner	100	2
Liaison micro-magnétophone	(N)	(ME)	transmet à un magnétophone dans le corps ou via des prises	100	0.5
Liaison magnétophone digital	(N)	(MD)	transmet les sons à un magnétophone digital	100	0.5
Réducteur de niveau	(N)	(AN)	compensation de bruit automatique	300	0.5
CYBERBRAS	**(CR)**	**-**	**REMPLACEMENT STANDARD D'UN BRAS**	**3000**	**2D6**
CYBERJAMBE	**(CR)**	**-**	**REMPLACEMENT STANDARD D'UNE JAMBE**	**2000**	**2D6**
Démontage rapide	(N)	(MR)	permet de changer de cybermatériel en un tour	200	2
Vérin hydraulique	(N)	(BHYD)	porte les PdS du membre à 30, 3x dommage en écrasement	200	3
Myomar épaissi	(N)	(MEP)	porte les PdS du membre à 25, 2x dommage en écrasement	250	2
Articulation renforcée	(N)	(AR)	augmente les PdS du membre de +5	200	1
Monture d'épaule artificielle	(CR)	(MEPA)	monture pour bras supplémentaires (2) en-dessous de la première paire. 1 seul	1500	2D6
Durcissement EMP/Microondes	(N)	(BEMP)	le membre n'est pas atteint par les effets secondaires des Micro-ondes	300	1
Revêtement plastique	(N)	(PRPL)	de couleur, transparent,etc...	1-200	1
VraiPeau	(N)	(VRAI)	le membre semble réel (tâche DIFFICILE). Diminue la PH de 1D6/2	200	-
SuperChrome	(N)	(SUPR)	revêtement métallique chromé	200	3
Armure	(N)	(ARM)	protège le Cybermembre avec une PA de 20	200	
MAINS ET PIEDS	**-**	**-**	**A ATTACHER AUX CYBERMEMBRES**	**-**	**-**
Main standard	(N)	(STD)	ressemble à une main normale	150	0
Main éventreuse	(N)	(ECH)	main standard avec des éventreurs incorporés	600	2D6
Main marteau	(N)	(MAR)	poing vérin hydraulique faisant 1D10 de dégâts	600	2D6
Maintronz	(N)	(TRON)	tronçonneuse électrique. 2D6+2 de dégâts par tour	600	2D6
Main outils	(N)	(OUT)	les doigts contiennent tournevis, clés, petite perceuse, etc...	200	2
Main grappin	(N)	(GRP)	grappin propulsé par fusée, 30m de corde	350	3
Main télescopique	(N)	(EXT)	la main s'allonge à partir d'une manche télescopique jusqu'à 1m	350	2

Cybermatériel	Chirurgie	Code Ident.	Description	Coût	Perte Huma.
Main tranchante	(N)	(PIQ)	Une pique sort de la paume à travers les doigts. Dégâts 2D6	500	2D6
Main modulaire	(N)	(MOD)	choisissez 4 outils modulaires	600	2
Pied standard	(N)	(PSTD)	ressemble à un pied normal	200	0
Pied ecorcheur	(N)	(SER)	se prolonge en lames d'orteils. dégâts 1D6	600	2D6
Pied outil	(N)	(POUT)	les orteils contiennent tournevis, clés, petite perceuse, etc...	300	2
Pied palmé	(N)	(PAL)	double la vitesse de nage, +3 à compétence Nager	500	2
Pied tentacule	(N)	(VENT)	conçu pour augmenter l'adhérence, +2 au Grimper	500	2
Ergot	(N)	(PTPT)	talon avec pointe pour ruades mortelles. Dégâts 2D6	500	2D6
INCORPORES			**INCORPORATION AUX CYBERMEMBRES**		
Cybermodem	(N)	(CMD)	"cyberconsole" incorporée. 5000,00 pour version cellulaire	3000	1
Magnétophone digital	(N)	(ERDG)	magnétophone à puces. vous devez décharger ou effacer la puce	300	1
Boite à gants	(N)	(STC)	espace de rangement de 5x15cm. Peut être fermé à clé.	50	.5
MiniCam	(N)	(CAM)	appareil photo digital escamotable (20 prises)	200	2
MiniVid	(N)	(MVID)	mini vidéo (30mn) escamotable	400	2
Holster caché	(N)	(HOL)	taille de l'arme dépendant de la constitution	100	1
Ecran LCD	(N)	(LCD)	peut être connecté sur tout appareil de sortie	200	1
CYBERARMES	-	-	**INCORPORÉ AU CYBERMEMBRE**		
Lance-grenade	(N)	(LGR)	arme. contient 2 grenades de tout type	500	2D6
Lance micro-missile	(N)	(LMM)	arme. tire 4 mini-missiles, 4D6 chacun	900	2D6
Pistolet escamotable	(N)	(FEJ)	arme. dépend de la Constitution	2-800	2D6
Lance-flammes	(N)	(LFL)	arme. portée 1m, dégâts 2D6,1D6/2	600	2D6
Monture d'arme et liaison	(N)	(MAL)	monture plus liaison neurale pour une arme	100	3
Laser capacité 2 coups	(N)	(LSR)	monté sur l'épaule. comme un laser, en plus petit	800	2D6
Fusil de chasse	(N)	(FCHS)	plié dans un compartiment (prend 2 espaces)	400	1D6
CHARPENTES LINÉAIRES	-	-	**EXOSQUELETTE INTERNE POUR LA FORCE**	-	-
Charpente Epsilon	(MA)	EPSILON	Force=12	6000	2D6
Charpente Beta	(MA)	BETA	Force=14	8000	2D6
Charpente Omega	(MA)	OMEGA	Force=16	10000	3D6
BLINDAGE CORPOREL	-	-	**EXOARMURE POUR PROTÉGER LE CORPS**	-	-
Capuche	(MA)	(CAP)	capuchon, protège le crâne avec 25 PA	200	1D6
Plaque faciale	(CR)	(FACE)	masque facial protecteur / PA 25	400	4D6
Plaque de torse	(MA)	(TORS)	protège le torse. 25 PA	2000	3D6
Monture optique frontale	(MA)	(MOF)	permet de monter jusqu'à cinq optiques sur la face	1000	4D6
Extenseurs sensoriels ("Oreilles de lapin")	(M)	(LAP)	extenseurs montés sur la tête pour l'audio. l'optique. etc...	500chacun	3D6



Mineure
Requis: centre médical ou clinique de Charcudoc.
Durée opération: 2 heures.
Dommages chirurgicaux: 1d6+1 .
Coût opération: 500Eb.
DIFF =simple(15).

MAjeure
Requis:hôpital avec salle d'opération.
Durée opération: 4 heures.
Dommages chirurgicaux: 2d6+1.
Coût opération: 1500Eb.
DIFF =entraîné(20).

CRitique
Requis:hôpital avec salle d'opération.
Durée opération: 6 heures.
Dommages chirurgicaux: 3d6+1.
Coût opération: 2500Eb.
DIFF =difficile(25).

Pour plus d'informations sur les temps de récupération, la chirurgie et autres, voir le chapitre Trauma Team p108

Accessoires de mode

Bien qu'un cyborg soit habituellement défini comme étant quiconque ayant des mécanismes greffés dans le corps, la limite reste, en fait, très nébuleuse (est-ce que votre petite amie est un cyborg parce qu'elle porte des lentilles de contact? Est-ce que votre grand-mère est un cyborg parce qu'elle a une aide auditive et une articulation de hanche artificielle ?). Dans cette zone brumeuse de la cybertechnologie se situent les **accessoires de mode**, petits gadgets high-tech communs dans le futur de *Cyberpunk*.

Biomoniteur: c'est un favori des Solos, fanatiques de gadgets et Corporatifs pressés soucieux de leur tension. Implanté juste sous la peau de l'avant bras, le Biomoniteur donne une indication constante du pouls, de la respiration, des ondes cérébrales, du taux de sucre dans le sang, de la température et du taux de cholestérol. L'affichage se fait sous forme de diodes en forme de mot, dont la couleur va du rouge (critique) vers le vert (excellent). Lorsque les conditions changent, les couleurs changent. L'utilisateur remonte sa manche, regarde les petits mots affichés qui l'intéressent et vérifie la couleur. En terme de jeu, cela ajoute +2 au jet de résistance au poison et à la torture.

Montre dermique: le prédécesseur du Biomoniteur, la Montre dermique est implantée juste sous l'épiderme et utilise des petites diodes pour projeter les chiffres lumineux à travers la peau. Les Montres dermiques peuvent être montées n'importe où, quoique la main, le poignet et les doigts soient le plus courant. Les versions plus performantes peuvent être remises à l'heure en pressant doucement l'affichage jusqu'à ce que les bons chiffres apparaissent. Les versions très performantes ont des alarmes sonores. Faites jouer votre imagination.

Tatouages lumineux: Ce sont des pastilles chimiques émettant de la lumière insérées sous les premières couches de peau. Elles emmagasinent la lumière et l'émettent sous forme de couleurs ou de motifs.

Lentilles changeantes: ce sont des lentilles de contact colorées, faites pour imiter certains aspects des cyberoptiques les plus chers. Lentilles de toutes les couleurs, lentilles sensibles à la température ou aux émotions qui changent de couleur à la demande, lentilles à logos ou motifs. Elles sont disponibles dans la plupart des boutiques d'accessoires de mode. Cherchez-les.

DermTeinte: ce sont des teintures et produits chimiques spéciaux pour imprégner ou frotter la peau. Certains changent la couleur de la peau pour lui donner la teinte désirée. D'autres sont sensibles à la température et changent de couleur en motifs vibrants lorsqu'on les réchauffe ou les refroidit. Les DermTeintes très chères sont sensibles aux changement hormonaux, vous pouvez acheter une DermTeinte qui fait apparaître des bandes tigrées noires et jaunes sur votre peau lorsque vous vous mettez en colère.

DermSynths: une version plus sophistiquée de la technologie des tatouages lumineux, une DermSynth est une couche de plastique aux couleurs changeantes liée à l'épiderme de la personne. Une DermSynth peut être réglée pour afficher des couleurs, des motifs, des signaux lumineux ou autres effets spéciaux, en utilisant des puces de réglage (coût 100Eb) qui sont enfichées dans un support dans la peau (généralement à la racine des cheveux)

Techchev: les mèches de cette chevelure artificielle sont imprégnées de divers types de réactifs chimiques. Certains sont sensibles à la température et changent de couleur ou s'activent en fonction du temps. D'autres contiennent les mêmes pigments que les tatouages lumineux, emmagasinant et émettant de la lumière sous forme de motifs colorés. D'autres encore, peuvent changer de couleur à volonté en utilisant des shampooing chimiques spéciaux.

Les Techchevs peuvent être à l'iroquoise, par mèches, perruques complètes, crinières, colliers, barbes et en d'autres endroits moins voyants (mais intéressants).

Matériel neural

L'un des aspects les plus importants de la cybertechnologie est invisible à l'oeil nu. Ce type d'amélioration, connu sous le nom de Neuromat, prend la forme de petites puces et d'amplificateurs neuraux qui augmentent les possibilités existantes. Le processeur neural de base est une boite de dérivation implantée dans le bas de la colonne vertébrale. Elle permet de véhiculer les signaux des cybermatériels externes vers le système nerveux central. Elle est le système principal pour tout type d'interface neurale, incluant les boosters de réflexes, les prises d'interface, les liaisons pour armes, banque de données et véhicule, mini-ordinateurs et augmentations sensorielles. Le processeur neural a une petite trappe d'inspection permettant d'insérer des coprocesseurs secondaires dans le module de base. Cela demande le rajout d'options par une ouverture de la trappe d'inspection dans un environnement stérile et une insertion de nouveaux coprocesseurs.

L'implantation d'un processeur neural est beaucoup plus facile qu'on le pense, du fait de la nanotechnologie. Le module de base est fixé chirurgicalement à la colonne vertébrale à l'intérieur de laquelle il relâche un flot d'unités nanochirurgicales. Ces machines microscopiques tissent de minuscules liaisons à travers le système nerveux central, reliant les terminaisons nerveuses au processeur neural. Il faut un certain temps (1D6+7 jours) avant que les nanochirurgiens aient traversé tout le corps et que toutes les connexions soient reliées au processeur neural.

Coprocesseurs

Ce sont des "ajouts" spécialisés qui peuvent être branchés sur le processeur neural principal à tout moment. Le processus complet prend environ une heure et peut être effectué dans toute clinique libre service. Certains, comme les boosters de réflexes, permettent de porter à un niveau inhumain vos réactions et vos possibilités sensorielles. D'autres, comme les coprocesseurs de liaison, permettent de vous interfacer avec un ordinateur, une base de données, un véhicule ou d'autres machines. Une fois que vous avez le processeur neural de base, vous pouvez brancher autant d'options que vous voulez.

Boosters de réflexes: Ce sont des coprocesseurs spécialisés qui amplifient et accélèrent le traitement du signal. Le plus grand avantages des REFLEXES amplifiés est leur capacité d'augmenter les jets d'initiative en combat d'un personnage. Il y a deux types de coprocesseurs de réflexes (appelés aussi boosters). Note: c'est le seul type d'amplificateur utilisable avec l'équipement Boostmaster de Solo of Fortune. Vous ne pouvez choisir qu'un seul type de booster.

Kerenzikov: il est toujours activé. Le personnage agit toujours avec un temps de réaction inférieur à la normale. Comme le Kerenzikov diminue souvent les temps de réponse par plus de 10, il provoque une perte d'humanité élevée. En effet, l'utilisateur doit apprendre à réajuster ses réactions à un monde qui lui apparait comme évoluant lentement. De ce fait, le booster de Kerenzikov peut être installé à deux niveaux d'accroissement (+1 ou +2 à l'initiative).

Vitmat (aussi connu sous le nom de Sandevistan) ne s'enclenche qu'à la demande, éliminant une grande partie de la nécessité de s'adapter toute sa vie à un temps de réaction inhumain. Le personnage doit sous-vocaliser un mot de commande mental pour activer le booster. Puis attendre un tour pour qu'il s'enclenche. Il restera en action pendant 5 tours complets (+3 à l'initiative) avant de s'arrêter. Il faut alors à nouveau sous-vocaliser la commande et attendre 2 tours avant d'être à nouveau boosté.

Les grands avantages de Vitmat résident en sa faible perte d'humanité et ses grandes performances . Puisque le corps n'est pas "branché" en permanence, on peut en tirer plus durant la période d'amplification.

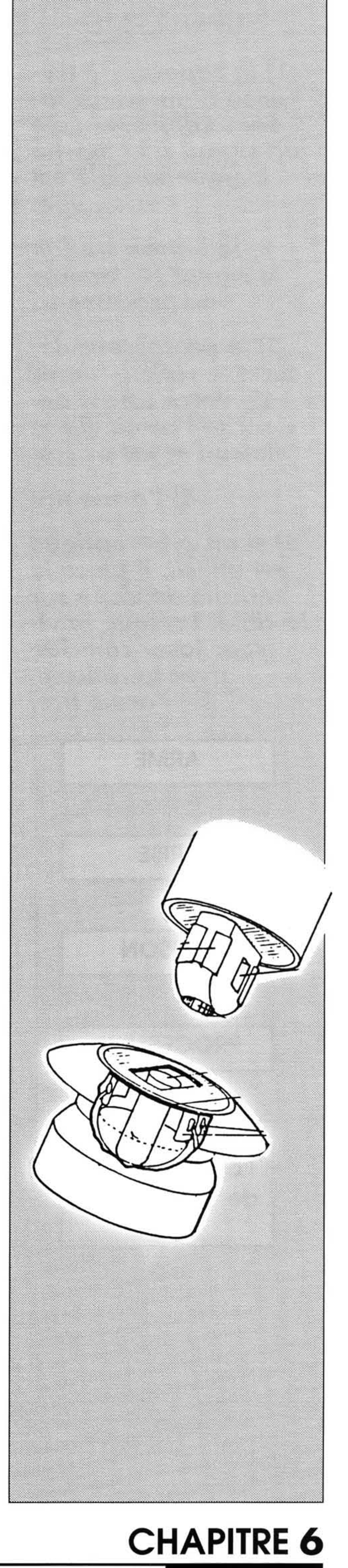
Booster tactile: il augmente les jets de Perception utilisant le toucher de +2. Le booster peut être éteint et allumé à volonté en un tour.

Antidouleur: le coprocesseur contrôle les récepteurs de douleur du cerveau, rendant le sujet insensible à la torture, les privations et les douleurs physiques. Cela ne veut pas dire qu'il n'est pas blessé mais qu'il ne sentira pas la douleur jusqu'à ce qu'il s'effondre (faire un jet d'Endurance mais à deux niveaux en dessous de la normale).

Booster olfactif: il augmente les jets de Perception utilisant l'odorat de +2. En plus, le sujet ajoute +2 à ses compétences de Filer/Pister (il peut pister à l'odeur), et a 50% de chance de trouver une odeur permettant de commencer à pister (à moins que la cible n'est pris des précautions particulières pour masquer son odeur). Le booster peut être éteint et allumé à volonté en un tour.

Liaisons: les liaisons sont des coprocesseurs spécialisés qui vous permettent de traduire les signaux de l'appareil que vous voulez piloter en votre code neural. Il y a cinq types principaux de liaisons. Vous devez avoir la liaison adéquate pour piloter le bon type d'appareil.

Liaison cybermodem: Il s'agit du processeur de base qui traduit les informations du Réseau en images. Il remplace les pro-



COMMENT FONCTIONNE UNE SUPERARME

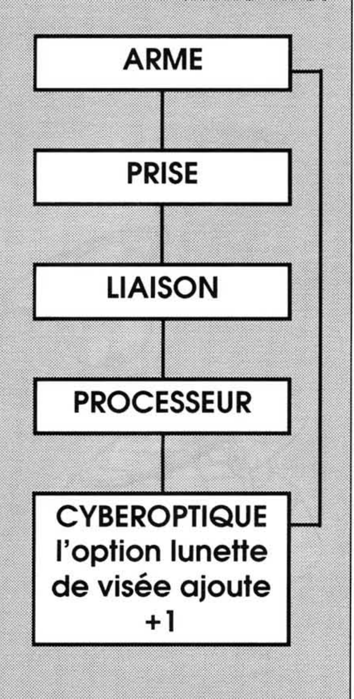
1) la superarme dispose d'un viseur laser . Celui-ci envoie un signal à la liaison lorsque la cible est en vue.

2) la liaison traduit le signal et l'envoie au processeur.

3) le processeur détecte le réflexe de tir de votre corps, déclenche l'arme via la liaison et les prises.

4) l'arme tire

5) si un cyberoptique est utilisé, il place le réticule de visée sur la cible. Lorsque le viseur laser coïncide avec le réticule, l'arme tire.



grammes d'interface plus limités d'auparavant et permet au NetRunner de percevoir une plus grande plage d'environnements que ses prédécesseurs.

Connexion véhicule: elle permet à l'utilisateur de contrôler un véhicule par commande mentale directe. Les cybervéhicules incluent les voitures, les AV-4, les avions, les rotorcrafts ou les motos qui ont leurs commandes normales remplacées par un ordinateur. La personne se connecte directement sur l'ordinateur en utilisant des prises et câbles d'interface et envoie les commandes via son propre système nerveux. Les servo-moteurs font alors tourner les roues, appuient sur l'accélérateur et contrôlent le freinage. Les cybervéhicules sont inhumainement répondants - c'est comme conduire une extension de soi-même. Comme résultat, un véhicule cyberassisté ajoute +2 à toute compétence de conduite ou pilotage utilisée à ce moment. La modification d'un véhicule normal en cybervéhicule coûte 40% du prix de base de celui-ci.

Liaison Superarme: les superarmes sont des versions modifiées d'armes normales, connectées à un microprocesseur interne qui à son tour est branché sur un opérateur humain. Une superarme utilise un petit projecteur sonique ou laser pour acquérir la cible, la scrutant des milliers de fois par seconde. Lorsque la ligne de tir de l'arme atteint la cible désignée, la liaison informatique sélectionne votre signal de tir mental (ou les données en provenance du réticule de visée de votre cyberoptique) et déclenche l'arme. Les superarmes sont bien plus précises que la plupart des autres armes, les utiliser vous donne automatiquement un +2 à toute attaque par arme à feu que vous faites. Le coût de transformation d'une arme normale en superarme est de deux fois le prix de base de l'arme.

Liaison machine: elle permet à l'utilisateur de s'interfacer et de contrôler tout atelier automatisé ou machine lourde pilotée depuis un système de contrôle ligne M.

Liaison banque de données: ce coprocesseur permet à l'utilisateur d'accéder directement et de stocker des informations à partir d'une banque de données ou de la transférer vers un afficheur Times Square ou un écran LCD pour l'afficher. En terme de jeu, cela permet au personnage d'accéder à des informations comme si une banque de données était disponible, même si ce n'est pas le cas.

Prises d'interface: ce sont les objets de première nécessité de la culture *Cyberpunk*. Habituellement installées dans les os du poignet, de la colonne vertébrale ou du crâne, elles se branchent sur les nerfs principaux et s'interfacent avec le processeur neural pour envoyer et recevoir des signaux. Les prises seules peuvent être utilisées pour y insérer des informations et des puces de "compétences". Elles peuvent aussi être utilisées avec un jeu de câbles d'interface pour permettre le contrôle direct de tout appareil dont vous possédez la "liaison". En termes de jeu, les prises d'interface permettent au joueur de se connecter directement à de nombreux types de machines, comme les cybermodems ou les cybervéhicules.

Les prises d'interface sont assez communes, de nombreuses compagnies paient même pour leur installation. Un certain nombre d'ouvriers travaillent maintenant directement sur leurs machines. Les prises d'interface sont primordiales pour des gens comme les NetRunners (qui doivent les avoir pour gagner la vitesse et la capacité de parcourir la Matrice) et les Solos (qui les utilisent pour leurs superarmes).

La plupart des gens portent leurs prises au niveau des poignets pour des facilités d'utilisation. Occasionnellement, un véritable cybertech les montera sur les tempes (une prise tête), juste derrière les oreilles (appelé un frankenstein) ou à la base de la nuque (une tête de poupée). Certains les recouvrent de capuchons en argent ou en or, d'autres avec des bandeaux de poignets. Question de style.

Les puces

Il existe une grande variété d'appareils cybernétiques disponibles pour l'homme errant des années 2000. Mais la base de toutes ces nouvelles technologies reste les puces. Des circuits en bioplastique qui permettent au corps humain de prendre contact avec la puissance des microprocesseurs en silicium.

Il y a deux types de puces: les **puces de réflexes** (PRFX) et les **puces de mémoire** (MRAM). Chaque puce agit exactement comme la compétence de même nom. L'utilisation de puces demande deux installations distinctes: un processeur neural situé à la base de la colonne vertébrale qui traduit les données de la puce en informations utiles, et un jeu de prises d'interface ou un support de puces.

La puce en elle-même est un petit rectangle transparent de deux centimètres de long, portant des indications colorées permettant de l'identifier. Elle est insérée dans la prise d'interface la pointe en bas. Il faut un tour pour changer de puces. Vous pouvez utiliser en même temps un nombre de puces égal à votre INT courante.

Exemple: *mon INT est de 7. Cela signifie que je peux utiliser sept puces de programmes différents en même temps. Je pourrais être équipé pour le Karaté, Piloter un AV-4, Tirer au pistolet, au fusil d'assaut, réparer un AV-4, jouer d'un instrument et avoir comme connaissances spécifiques le rock des années 1960. Mais, je ne pourrais utiliser une autre puce avant d'avoir retiré une de ces sept.*

Avoir des puces c'est comme avoir des compétences instantanément lorsque vous les voulez. Le problème est que les puces sont chères et limitées aux niveaux de compétence les plus faibles (de +1 à +3). Pour aller plus loin, il faut se faire construire une puce spéciale à un niveau plus élevé (un travail pas facile). D'un autre côté, une compétence naturelle ne progresse que par l'expérience et cette progression ne coûte rien à part du temps.

L'autre problème des puces est que, contrairement aux compétences "naturelles", vous ne pouvez pas epprendre pour devenir meilleur.
Si vous avez implanté une puce de Karaté +2, vous resterez à ce niveau jusqu'à votre mort, peu importe le nombre de combats auquels vous participerez. De plus, vous ne pouvez combiner compétences "naturelles" et puces.

Par exemple, une puce de Karaté +2 et une compétence naturelle +5 ne donneront jamais un total de +7.

Le programme de réponse de la puce prendra toujours le pas sur la compétence, donnant à l'utilisateur un niveau égal à celui de la puce même si le niveau de la compétece naturelle est le plus élevé.

Les puces sont idéales lorsque vous avez besoin de savoir beaucoup de choses à un moment donné mais pas nécessairement à fond. Avec des puces, vous pouvez devenir un karatéka, un pilote ou un tireur d'élite débutant. Vous en saurez un peu plus qu'avant dans beaucoup de domaines, mais jamais autant que si vous vous étiez plongé vous-même dans les livres.

Puces de réflexes (PRFX): ces puces fournissent uniquement des compétences basées sur les réflexes, comme le tir ou le combat à mains nues. Ces programmes fonctionnent en boucle: ils enregistrent le signal nerveux à partir d'une source, le mémorise, puis utilisent l'enregistrement pour activer une série de réactions musculaires dans un autre réceptacle. Théoriquement, ces puces devraient permettre au plus faible nabot d'avoir les compétences d'un grand maître, la précision de tir de Wyatt Earp et les réflexes d'un athlète olympique. Mais les limites de la programmation restreignent ce que vous pouvez apprendre à partir d'une puce à un niveau relativement bas (de +1 à +3).

De plus, une puce de réflexe doit s'adapter à votre configuration nerveuse et musculaire en ajustant ses instructions pour correspondre à votre corps et vice-versa (après tout, le grand-maître qui était le modèle pour la puce peut mesurer 1,70m et vous 1,90m). Elle intègre les mouvements de votre corps en échantillonnant vos réponses lorsque vous vous entraînez avec la puce. Ce processus est appelé mémorisation et est nécessaire avant que la puce ne soit pleinement fonctionnelle.

La mémorisation prend deux jours complets par niveau de la puce. Cela signifie, par exemple, que si vous avez choisi un Art Martial +3, il faudra 6 jours pour que la puce en sache assez sur votre corps pour être pleinement opérationnelle. Si vous avez seulement deux jours de pratique, la puce ne fonctionnera qu'au niveau +1, entraînez-vous quatre jours et vous atteindrez le +2.

"Les puces, c'est pas mal. Mais ce ne sont pas des compétences réelles. Vous le découvrirez la première fois que vous aurez à faire à une professionnelle entraînée. Le programme marchera bien, mais elle sera capable d'improviser là où vous ne le pourrez pas."

-Morgan blackhand

Puces de mémoire (MRAM): ces puces sont uniquement utilisées pour stocker des informations brutes sur un sujet spécifique. Une puce de mémoire agit comme la compétence de même type, va de +1 à +3 et est appliquée à la même caractéristique que la compétence d'origine (par exemple, *Tech AV-4* sera combinée avec votre caractéristique TECH, tandis qu'une puce *Langue* sera utilisée avec l'INT). Les puces MRAM ne demandent pas de connaissance préalable de la compétence concernée et ne nécessitent pas de temps de mémorisation.

Support de puce: un petit support utilisé seulement pour insérer les puces (voir ci-dessus). Avec un support de puce, vous pouvez utiliser vos prises d'interface pour contrôler d'autres équipements (comme des armes ou des véhicules) tout en ayant toujours accès à des MRAM ou des PRFX. Peut contenir dix puces.

Implants

Les implants sont de petites merveilles fort utiles auxquelles vous vous connectez pour vous faciliter la vie. Des choses irremplaçable à partir d'une banque d'organes ou dont vous avez besoin pour un travail spécifique.

PUCES ET PRIX

Type	Prix par niveau
ATTR (MRAM)	
Look	100
Habillement & Style	100
CONSTITUTION (PRFX)	
Nager	100
INT (MRAM)	
gestion	150
Anthropologie	150
Biologie	150
Botanique	150
Chimie	150
Education	200
Experti (choisir le sujet)	décision du MJ
Géologie	150
Histoire	150
Connaître langue (au choix)	200
Mathématiques	200
Physique	200
Programmation	300
Survie	200
Zoologie	150
Puce agenda	100
REF (PRFX)	
Tir à l'arc	300
Danse	150
Conduiteauto	150
Escrime	300
Pistolet	300
Arme lourde	400
Art martial (au choix)	350
Mêlée	150
Moto	150
Conduire engin lourd	200
Piloter (gyro)	300
Piloter (aile fixe)	300
Piloter (dirigeable)	300
Piloter (jet)	350
Fusil	300
Arme automatique	300
TECH (PRFX)	
Aéro tech	250
AV tech	300
Gen Tech	200
Utiliser cryocuve	150
Concevoir Cyberdeck	200
Cybertech	300
Explosif	300
Déguisement	150
Electronique	150
Systèmes de sécurité	200
Contrefaçon	200
Gyro Tech	300
Pharmacologie	200
Crocheter	150
Pickpocket	150
Musique	150
Armurerie	200



Filtres nasaux: ces filtres augmentent les jets de protection de +4 contre le poison, les soporifiques et autres toxines respiratoires.

Branchies: cet implant permet à l'utilisateur de respirer dans des eaux relativement propres pendant 3 heures (un jet de protection contre le poison doit être fait si l'eau est polluée ou contient des produits chimiques toxiques).

Réserve d'air: un petit organe artificiel rempli d'une mousse fixant l'oxygène. Implanté dans le bas des poumons, il permet à une personne de retenir sa respiration pendant 20mn si elle est inactive et 10mn si elle est active.

Implant Sexuel de Mr Studd: toute la nuit, toutes les nuits et elle ne le saura jamais. Utilisez votre imagination et rajoutez +1 à vos jet de Séduction. Disponible aussi en version *Demoiselle de Minuit* pour le sexe faible.

Implant contraceptif: implanté sous l'aisselle gauche, il bloque la fertilité pendant 5 ans. Disponible pour les deux sexes.

Poche sous-dermique: une poche en plastique 5x15cm cachée sous la peau avec une fermeture pression. Utile pour les courriers. Sa détection demande un jet de Perception difficile.

Booster adrénaline: une glande artificielle qui relâche de l'adrénaline à la demande. Ajoute +1 aux REF pendant 1D6+2 tours, trois fois par jour.

Armure sous-dermique: c'est une armure composée d'un maillage de plastique balistique inséré sous la peau. Sa détection demande un jet de Perception difficile. Elle couvre uniquement le torse.

Détecteur de mouvement: détecte les mouvements (direction et force) dans une zone de 20m avec 70% d'efficacité. Peut être monté dans la paume ou le talon.

Magnétophone digital: cet appareil peut enregistrer à partir de micros internes, d'une connexion digitale, d'un appareil photo digital ou des trois. Il est installé dans sa propre poche sous-dermique et peut enregistrer jusqu'à deux heures sur chaque puce.

Magnétoscope audio/vidéo: cet appareil utilise des micro-cassettes pour stocker les informations à partir de son micro incorporé, d'une caméra vidéo ou d'une connexion digitale. Il est installé dans sa propre poche sous-dermique et peut enregistrer jusqu'à deux heures sur chaque cassette.

Senseur radar: un radar de 100m de portée implanté dans l'épaule avec l'émetteur dans le crâne. L'implant provoque une bosse visible sur le front.

Implant sonar: un sonar de 50m de portée implanté dans le crâne.

Détecteur de radiation: 10m de portée, 80% de chance de détection. Peut être implanté n'importe où dans le corps avec une alarme sonore dans l'os de la mâchoire.

Analyseur chimique: cet modification des conduits nasaux analyse les odeurs et les décompose en leur constituants chimiques. Les résultats peuvent être affichés sur un écran LCD, un Biomoniteur ou un afficheur Times Square.

Synthétiseur de voix: ce dispositif permet d'imiter toute voix ou timbre préalablement enregistré dans sa puce mémoire. La puce peut contenir jusqu'à dix "voix". Il donne aussi un bonus de +4 pour toute tentative de Déguisement (maintenant vous parlez vraiment comme la personne que vous voulez imiter).

Audiovox: ce dispositif permet de contrôler le timbre, la fréquence et l'enveloppe d'un son avec la précision d'un synthétiseur musical. Les effets spéciaux (réverbération, trémolo, chant choral et soutenu), le volume sonore et un délai programmable (permettant de chanter avec soi-même) sont aussi possibles. Il ajoute +2 à tout jet de Spectacle vocal.

Biomatériel

Le biomatériel regroupe tous les équipements basés principalement sur la biologie plutôt que sur la mécanique.

La plupart des améliorations biomatérielles impliquent l'utilisation de nanotechnologie, de minuscules machines de la taille d'un microbe qui peuvent faire des opérations chirurgicales au niveau de la cellule. Ces nanoides sont injectés dans la zone à traiter avec une quantité de matériaux bruts nécessaires à leur travail (par exemple des chaînes polymères longues qui seront tissées par les nanoides en une sorte d'armure sous-dermique appelée peautissée). Alimentés par la chaleur du corps et des produits chimiques, ces petites machines font tranquillement leur travail, renforçant les muscles et modifiant la chimie du corps.

"Alors je suis allé à la clinique pour le traitement. Ils coincèrent une IV dans mon bras et me firent avaler un tas d'horribles concoctions. Une semaine passa. Je travaillais sur les quais quand une palette s'est détachée et écrasa le contremaître. J'y suis allé, j'ai attrapé et soulevé la palette. Un quart de tonne. D'enfer. Ces trucs nanotech sont effroyables!".

Muscle greffé: ces muscles cultivés en cuves sont greffés sur les vôtres. Avec cette modification, vous pouvez augmenter votre Constitution d'au plus 2 points, en payant 1000Eb par point.

Treillissage des muscles et des os: aussi connue sous le nom de transformation virale, cette amélioration nécessite deux types de nanoides. Le premier type tisse des muscles synthétiques autour des fibres musculaires naturelles pour les ancrer et les renforcer. Le second type enrobe les os avec un fin maillage de fibres métalliques et plastiques, les rendant plus résistants et plus épais. Le résultat est une augmentation de la Constitution de +2. Cet accroissement se fait à la fois en force et en la capacité d'absorber plus de dommages physiques. Il est virtuellement indétectable et prend environ quinze jours (La Constitution augmente de 1 point par semaine).

Peautissée: cette amélioration utilise des nanoides pour tisser les trois couches supérieures de l'épiderme avec un fil polymère dense. Le résultat est une peau nue de 14 PA équivalente à une armure corporelle légère. Le processus est relativement discret (un jet de Perception difficile pour le détecter), et prend environ deux semaines (7 PA 2 par semaine).

Anticorps améliorés: ce sont des anticorps conçus pour attaquer les virus les plus puissants. En terme de jeu, ils doublent la vitesse de guérison.

Capteurs de toxines: ce sont des nanoides conçus pour se lier avec les toxines corporelles et les poisons. Cette amélioration ajoute +4 aux jets de protection contre les poisons.

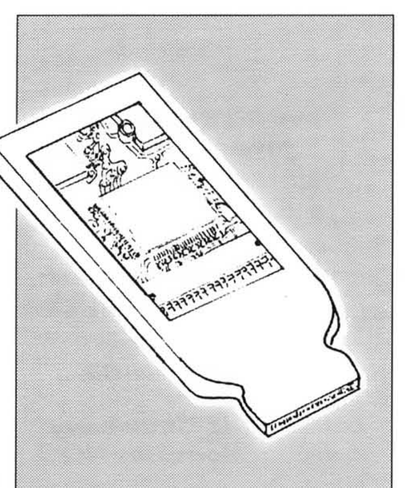
Nanochirurgiens: ce sont des machines microscopiques utiles aux opérations chirurgicales. Certains referment les vaisseaux sanguins endommagés, d'autres réparent les tissus, cartilages et os lésés avec des microplaquettes de polymères. Cette amélioration double la vitesse de guérison normale.

Cyberarmes

Au sommet du hit-parade du Cybermatériel de contrebande se trouvent les cyberarmes. Des outils pour tuer, cachés, qui peuvent être enfouis sous votre peau jusqu'au moment où vous voulez descendre quelqu'un. Normalement, les cyberarmes ne sont pas disponibles sur le marché legal (les seules exceptions restent les écorcheurs et les vampires). Pour les trouver il faut généralement descendre dans la Zone de Combat du coin, trouver un Fixer et payer un tas d'euros à des gens affreux, sales et méchants qui vous considèrent habituellement comme quantité négligeable.

Ecorcheurs: des ongles implantés en métal ou en carbo-verre. L'incroyable tranchant du matériau les rend aussi dangereux que des lames de rasoirs (1D6/3 par main). Les écorcheurs coupent de côté, l'utilisateur doit donc trancher en biais et non pas fendre vers le bas. La plupart des gens vernissent leurs écorcheurs pour les rendre indistincts des ongles normaux (le vernis n'a pas d'effet sur le tranchant). Ils ne sont pas considérés comme cybermatériel mortel (et par là-même de contrebande) et peuvent être achetés dans toute clinique.

Vampires: les crocs implantés, générale-

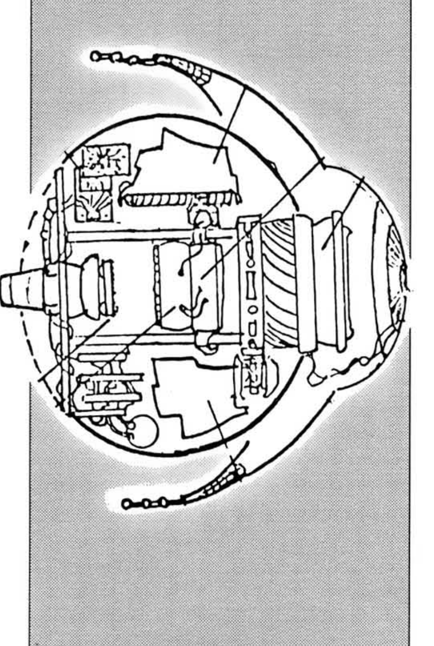


"Eventreurs. Vampires. Greffe de peau. Quelquefois, je pense que nous avons une explosion de la population de loups-garous entre nos mains..."

-Lt "Strawberry" Morressey NCPD

"Loups-garous. Whouah, quelle super idée. Va falloir que je pense à çà..."

-L'éventreur



ment en carbo-verre ou enmétal superchromé. Vous pouvez vous en faire implanter un jeu complet (appelé le sourire du requin spécial, il fait 1D6/2 de dégâts par morsure) ou seulement les canines (1D6/3 de dégâts). Ils sont considérés comme décoratifs et non comme cybermatériel de contrebande et peuvent être achetés dans toute clinique. Les vampires peuvent être équipés d'injecteurs de poison (qui sont du cybermatériel de contrebande) pour le double du prix.

Eventreurs (Rippers): version plus longue et plus solide des Ecorcheurs (1D6 de dégâts avec la main). Les deux phalanges supérieures de chaque doigt sont remplacées par un fourreau en métal et plastique dans lequel se trouvent 5cm de griffes en carbo-verre. Les éventreurs peuvent être sortis en árquant les mains comme un chat. La plupart des gens portent de faux ongles sur leurs éventreurs, les rendant plus difficiles à détecter (une tâche difficile). Les éventreurs sont considérés comme de la cybertechnologie de contrebande et par là-même ne sont pas disponibles dans la clinique de base.

Etripeurs (Wolfers): les plus longues et dangereuses des lames implantées, les étripeurs sont implantés sur le dos de la main. Lorsque vous serrez les poings, les fines lames télescopiques triangulaires se mettent en place. Elles s'allongent de 30cm tant que le main n'est pas ouverte. Les dégâts sont de 3D6.

Superpoings: jointure des mains renforcée, donnant un impact semblable à celui d'un poing américain (1D6+2). Ceci est considéré comme une forme de cybertechnologie de contrebande et en tant que telle n'est pas disponible dans les cliniques de base.

Tranchoir: une bobine de fil mono-filament montée à l'extrémité d'un doigt avec un faux ongle alourdi pour lui donner l'équilibre et l'élan. Le fil monomoléculaire traversera la plupart des matériaux organiques et des plastiques. Peut être utilisé comme garrot, coupoir ou fouet tranchoir. Il est considéré comme une forme de cybertechnologie de contrebande et en tant que tel n'est pas disponible dans les cliniques de base.

Cybercobra: c'est une version plus simple du cybercobra trouvé dans le supplément Hardwired. Cette version a beaucoup moins de possibilités et est limitée à une seule attaque en enfilade. L'attaque a un mètre de portée et inflige 1D6 de dégâts . Le cybercobra peut être monté dans tout orifice corporel de 2cm ou plus de large ou peut être implanté au niveau des épaules en utilisant une monture spéciale.

Cyberoptiques

Une synthèse de processeur numérique et de caméra, les cyberoptiques remplacent les yeux normaux. La cybervision c'est la vision normale, mais en mieux. Les couleurs sont plus brillantes, les images plus contrastées. Et c'est juste le début.

Vous voulez voir la vie comme dans un film en noir et blanc des années 30? Pas de problème. Vision télescopique ou microscopique? En option. Vision infrarouge ou en faible luminosité? Standard chez les Solos.

Les cyberoptiques peuvent ressembler tout à fait aux yeux normaux, bien qu'une large gamme de couleur d'iris à la mode soit disponible (ambre, blanc, bourgogne et violet sont très populaires). Certaines versions sont transparentes, avec des éclats lumineux ou de petites lumières dansantes à l'intérieur. D'autres sont superchromés pour un look plus cyber. D'autres peuvent changer de couleur à volonté ou pour correspondre aux habits ou à l'environnement. Certains portent de petites marques du constructeur autour de l'iris. Les cyberoptiques avec des caméras ou des armes se chargent généralement par l'avant avec l'iris qui s'ouvre lorsqu'on appuie sur l'oeil.

Changement de couleur: ces cyberoptiques peuvent changer de couleur ou de motif d'iris à la demande. Un changement de couleur complet prend une minute. Des versions réfléchissantes, transparentes, scintillantes ou lumineuses sont aussi disponibles.

Infrarouge: permet de voir dans l'obscurité presque totale en utilisant les émissions de chaleur pour la réception d'images.

Afficheur Times Square: un scrolling vertical à lettres rouges à la limite supérieure du champ de vision, connecté soit à un logiciel d'affichage soit à une liaison radio.

Lunette de visée: elle projette à volonté un réticule dans le champ de vision. La lunette mesurera la distance d'objets désignés, leur vitesse de déplacement, leur direction et taille et fournira aussi divers types de réticules pour viser une cible. Si vous possédez une superarme, la lunette fera coïncider les viseurs de l'arme avec ce que vous regarder et enverra le signal "ready" lorsque la cible sera acquise. En terme de jeu, cette option ajoute +1 à toutes les attaques avec une superarme.

Anti éblouissement: un atténuateur automatique qui compense les lumières solaires violentes, les éclairs, etc... neutralise les effets des lasers, bombes flashes et phares brillants. Vous n'aurez plus jamais besoin de lunettes de soleil.

Amplificateur de lumière: permet de voir clairement dans des conditions de faible luminosité même par très faible clair de lune ou loin des éclairages publics.

Affineur d'Image: une capacité graphique haute-résolution permet d'améliorer et d'affiner les images perçues. Lorsqu'il est activé, il augmente la Perception de +2 car il permet de voir des indices visuels avec plus de détails.

Senseur de température: permet de voir les températures des objets ou des personnes. Les choses froides vont de bleu foncé à clair, les choses plus chaudes sont rouges ou oranges. Les plus chaudes de toutes sont jaunes ou blanches. Peut être utilisé pour détecter un corps chaud appuyé contre un mur dans l'obscurité ou la présence de cybernétiques (qui sont toujours plus froids que le corps).

Lance dards: lance-dards à deux coups d'une portée d'un mètre. Très précis. Les dards empoisonnés peuvent injecter une dose mortelle à travers une fine armure de kevlar. Prend deux espaces.

Micro-optique: c'est l'équivalent d'un microscope de laboratoire. Il permet de voir des images microscopiques comme les empreintes de doigts, les éraflures des serrures, etc...

Téléoptique: c'est l'équivalent d'un téléobjectif agrandissant 20x. Il permet de voir clairement les objets distants.

Ultraviolet: ce dispositif permet de percevoir les radiations émises dans l'ultra-violet ou de détecter les poudres fluorescentes ou les agents traçants, ou d'utiliser des torches à ultraviolets (indétectables par des optiques normales) pour éclairer.

Microvidéo: c'est une caméra vidéo cyberoptique qui envoie ses enregistrements vers un magnétoscope audio/vidéo interne ou vers une source externe via un câble d'interface. Prend deux espaces.

Appareil photo digital: cet appareil photo cyberoptique prend deux espaces. Jusqu'à vingt images peuvent être enregistrées dans la puce incorporée et déchargée avec des câbles d'interface vers un magnétophone externe ou interne ou un écran LCD interne. Lorsqu'on prend de nouvelles photos, les anciennes sont effacées.

Cyberaudio

Les systèmes cyberaudios trifouillent dans les nerfs auditifs et les centres de la parole du cerveau. Cette amélioration touche les deux oreilles et inclus aussi un micro de sous-vocalisation dans l'os mastoïdien. Il n'y a pas de changement visible de l'oreille externe, quoique certains cyberpunks remplacent le pavillon de l'oreille par une membrane de haut-parleur pour un effet maximum.

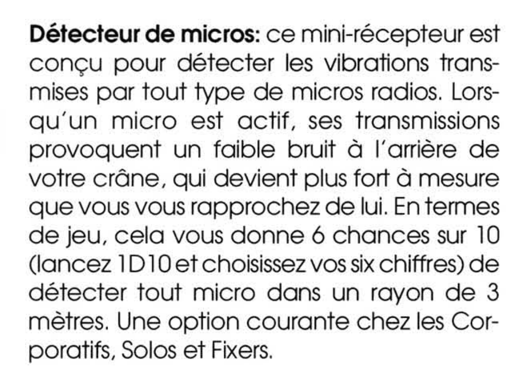
"Le pire avec les cyberaudios c'est quand vous entendez des choses que vous n'auriez pas voulu entendre. J'étais beaucoup moins cynique avant d'avoir mes Kiroshiis".

-Kestral

Liaison radio: un transmetteur radio microminiaturisé généralement monté à la base du crâne, utilisant vos plombages comme antenne et activé en serrant fortement les dents. Pour parler vous n'avez qu'à sous-vocaliser (murmurer en un souffle). La réception se fait de deux manières: 1) un récepteur fait vibrer l'os mastoïdien donnant l'impression d'une petite voix à l'arrière du crâne, ou 2) en liaison avec un afficheur cyberoptique, les messages qui arrivent s'inscrivent en lettres rouges à la limite supérieure de votre champ de vision. En termes de jeu, la possession d'un implant radio permet de communiquer avec tout récepteur sur la même fréquence dans un rayon d'un kilomètre. Cela signifie aussi qu'occasionnellement vous recevrez des messages radio de quelqu'un d'autre.

Implant téléphonique: un implant radio amélioré, il est câblé pour communiquer directement avec votre téléphone cellulaire personnel. En pratique, il permet de faire tout ce que l'implant radio fait mais votre téléphone doit se trouver à moins de 3 mètres de vous et il doit déjà avoir été mis en marche et le numéro composé. Cet implant est souvent utilisé par des Corporatifs pressés qui veulent pouvoir répondre à des appels, même en réunion. Un des plus grands avantages de cet implant réside en sa portée: partout où votre téléphone marchera, çà marchera. Même sur la Lune.

Brouilleur CME: il dote votre implant radio ou téléphone d'un brouilleur pour qu'on ne puisse pas l'écouter. En termes de jeu, cela rend toutes les conversations par implant inaudibles à moins que le récepteur ait un décodeur et beaucoup de temps disponible.



Détecteur de micros: ce mini-récepteur est conçu pour détecter les vibrations transmises par tout type de micros radios. Lorsqu'un micro est actif, ses transmissions provoquent un faible bruit à l'arrière de votre crâne, qui devient plus fort à mesure que vous vous rapprochez de lui. En termes de jeu, cela vous donne 6 chances sur 10 (lancez 1D10 et choisissez vos six chiffres) de détecter tout micro dans un rayon de 3 mètres. Une option courante chez les Corporatifs, Solos et Fixers.

Wearman: une variante de l'implant radio, le Wearman comporte une paire de vibreurs installés dans l'os mastoïdien et transforme votre crâne en salle de concert de qualité. Un petit support de puce, ressemblant à une boucle d'oreille, est câblé dans le lobe de l'oreille afin de disposer de toute la panoplie des puces musicales. Chaque puce contient environ cent morceaux. Les sélections se font une par une en avance rapide en pressant doucement la boucle d'oreille. Lorsque la puce est retirée, le Wearman s'éteint. Un petit plus.

Ecoute amplifiée: ce dispositif, améliorant l'audition et la capacité de reconnaissance des sons, ajoute +2 aux jets de Perception impliquant l'ouïe.

Analyseur de stress vocal: ce dispositif agit comme un détecteur de mensonges, détectant la moindre modification d'intonation et la comparant à un jeu de paramètres pré-enregistrés. Vous devez d'abord utiliser l'analyseur sur le sujet lorsqu'il ou elle n'est pas dans une situation de stress ou dit la vérité. Tous les tests suivants vous donneront un +2 aux jets de Perception Humaine ou d'Interrogation pour cette personne particulière.

Editeur de sons: ce dispositif permet de modifier les sons gênants ou de se concentrer sur un son particulier. Son activation ajoute +1 à tout jet de Perception relatif à ce son. L'éditeur de sons peut être utilisé en conjonction avec une Ecoute Amplifiée ou une Bande passante élargie.

Bande passante élargie: ce dispositif permet d'entendre les infrasons et ultrasons.

Détecteur de radar: ce dispositif sonne lorsqu'un faisceau radar est rencontré. Il a aussi 40% de chance de pouvoir faire une triangularisation de la source. Lorsque la direction du faisceau est déterminée, la sonnerie devient une note pure.

Pisteur: cette option permet de suivre un signal de localisation émis par un émetteur externe. La portée est d'un kilomètre. Le signal augmente de volume lorsqu'on se rapproche. Le pisteur est fournit avec deux émetteurs en forme d'épingle. Des émetteurs supplémentaires coûtent 25 Eb chacun.

Liaison radio à bande étroite: cette option permet une communication radio à bande étroite jusqu'à 1 kilomètre de portée, tant que les deux correspondants sont en vue l'un de l'autre et qu'aucun objet de plus de 30cm d'épaisseur ne vient bloquer la vue.

Scanner radio large bande: cette option capte toutes les fréquences majeures de la police, des pompiers, des ambulanciers et de Trauma Team. L'utilisateur peut régler son scanner pour couvrir une bande spécifique, transferant les messages qui arrivent vers sa propre liaison radio interne ou vers un afficheur Times Square.

Liaison micro-magnétophone: enregistre tout ce qui est entendu sur un magnétophone interne ou externe (via la prise d'interface).

Liaison magnétophone digital: cette option permet d'enregistrer tout ce qui est entendu par l'utilisateur sur une micropuce interne (2 heures). Les enregistrements peuvent être transférés sur un magnétophone interne ou, via les prises d'interface, vers un magnétophone externe.

Réducteur de niveau: ce dispositif diminue automatiquement les bruits forts comme les attaques par bombes assourdissantes ou les armes soniques. Les personnages ayant cette option ignorent les effets de telles armes.

Cybermembres

Lorsque l'homme de la rue pense aux cyborgs, il pense aux membres artificiels. Des appareils en métal luisant faits d'acier, de cables et de micro-circuits intégrés. Quoique des bras, des jambes et des organes véritables puissent être facilement cultivés en bio-cuves ou remplacés à partir de banques d'organes à un coût bien inférieur, les membres artificiels sont très en vogue dans le futur de Cyberpunk. Ils sont chromés, brossés, sertis de pierres, illuminés ou même sculptés dans la poursuite du véritable chic cybertech.

Sous tout cet habillage mode, le cybermembre standard est une structure d'aluminium et d'acier avec des muscles artificiels en plastique myomar pour

contrôler les mouvements. Les articulations sont en acier inoxydable. Le cybermembre se connecte sur une prise d'interface nerveuse spéciale montée dans la chair au-dessus du membre, tandis que l'unité principale est couplée à un manchon de métal et de plastique autour de la partie de chair du membre. Le manchon est généralement placé au niveau du haut du biceps/cuisse ou du coude/genou. Néanmoins, les bras peuvent aussi être attachés à une épaule artificielle (voir ci-dessous) et ancrés à une monture externe.

Mythes et réalités sur les cybermembres

Un mythe courant concernant les cybermembres est qu'ils permettent à leur possesseurs de faire toutes sortes d'exploits superhéroïques. C'est vrai jusqu'à un certain point. Les cybermembres peuvent être conçus pour augmenter la force et la vitesse en utilisant des fibres musculaires synthétiques et des puces de silicium. Ce que vous ne trouverez pas ce sont des gens courant à 200km/h, tordant des barres d'acier avec leurs mains ou lançant des Volkswagens dans les airs. Pour quelle raison n'allez vous pas pouvoir soulever des voitures ou abattre des murs à coup de poings comme les cyborgs de bande-dessinée? C'est simplement une question de physiologie. Le membre remplacé doit être capable de travailler en concert avec les parties "de viande" restantes de votre corps. Même si votre bras est dix fois plus fort qu'avant, les muscles du dos et des épaules supportant le cybermembre ne le sont pas et ils céderont bien avant les muscles artificiels. Mais, dans une certaine limite, une personne équipée de cybernétiques peut réaliser des exploits.

Ecrasement: un bras cybernétique utilise des fibres musculaires synthétiques au lieu de chair et de sang. Elles ne se fatiguent pas et ne ressentent pas la douleur. Elles sont aussi beaucoup plus puissantes que les tissus musculaires normaux. Cela donne au cyberbras une puissance de préhension phénoménale. Tous les cyberbras peuvent facilement écraser les métaux légers, le bois et le plastique. Ils peuvent réduire en poussière le verre et le plastique (mais ils ne peuvent transformer une poignée de charbon en diamants!). En combat, la poigne écrasante d'un cybermembre fait 2D6 de dégâts.

Douleur: les cyberbras ne se fatiguent jamais. Cela permet au porteur de s'accrocher en hauteur indéfiniment. Vous pouvez désactiver les senseurs du toucher en basculant un interrupteur mental, ce qui élimine la douleur et vous permet de faire des exploits tels que mettre la main dans des feux ardents, barboter dans des cuves d'azote liquide et ramasser des tisonniers portés au rouge. Un coup de fusil dans un cybermembre ne provoque pas de douleur. Vous n'avez pas à faire de jet de protection contre le choc et l'étourdissement.

Dommages: les cybermembres peuvent absorber une quantité de dégâts impressionnante. Tellement, qu'ils sont considérés comme une machine pour les règles de combat. Tous les cybermembres peuvent prendre jusqu'à 20 points de dommages structurels avant de devenir inutilisables et jusqu'à 30 points de dommages structurels avant d'être détruits. Un coup de poing de cyberbras fait 1D6 de dégâts à sa cible quelle qu'elle soit: un mur, une voiture, une tête. Un coup de pied de cyberjambe fait 2D6 de dégâts.

Sauter: les cyberjambes emploient des pistons et des microservo-moteurs très puissants, soutenus par des faisceaux de muscles synthétiques. Avec de telles joutes, vous pouvez sauter à des distances considérables. Les personnes possédant une paire de cyberjambes peuvent sauter 6m en hauteur sans élan et 8m avec une course d'élan.

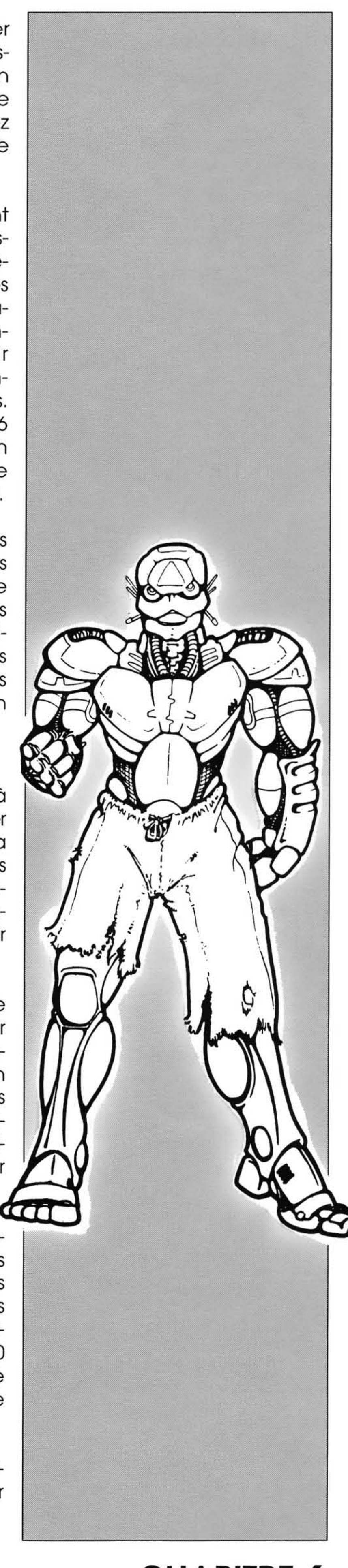
Options

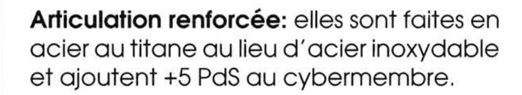
Ce sont des détails qui peuvent s'intégrer à un cybermembre de base pour augmenter sa force, sa résistance aux dégâts ou sa flexibilité. En plus de ces améliorations, des épaules artificielles peuvent être implantées au niveau de la taille pour y fixer d'autres bras. Un cybermembre peut contenir au maximum quatre options.

Démontage rapide: cela permet de changer de cybermembre sans utiliser d'outils. Le membre est monté sur baïonnette et peut être retiré en pressant un bouton avec le pousse et en tournant vers la gauche. Les démontages rapides peuvent aussi être utilisés au niveau du poignet ou de la cheville pour pouvoir utiliser différents mains ou pieds.

Vérin hydraulique: communs dans le cybermatériel soviétique, les vérins sont plus encombrants et plus puissants que les fibres de myomar (le membre ne passera pas pour réel même s'il est recouvert de Vraipeau), mais supportera plus de dégâts (30 PdS pour le mettre hors service, 40 pour le détruire). La force du bras est aussi accrue (3x les dégâts normaux en écrasement).

Fibres de myomar épaissies: cela augmente la force des bras (2x normal) et leur endurance (+5 PdS).





Articulation renforcée: elles sont faites en acier au titane au lieu d'acier inoxydable et ajoutent +5 PdS au cybermembre.

Epaule artificielle: ce sont des articulations à rotules qui peuvent être montées sur un support dorsal. Cela permet d'ajouter jusqu'à deux bras au niveau de la taille. L'unité à PdS 25.

Durcissement EMP/Microondes: protège votre cybermembre contre les impulsions électromagnétiques et les attaques par microondes. La protection peut être placée sur n'importe quel type de membre, quel que soit le revêtement utilisé. Elle est appliquée à l'intérieur, utilisant un espace dans le membre.

Revêtements: tous les cybermembres arrivent dans un état dénudé ou non revêtu, mais ils peuvent être recouverts de diverses manières. Le moins cher consiste en un revêtement plastique disponible en diverses couleurs, aérographé ou transparent avec des inclusions de lumières ou d'hologrammes. Un revêtement plastique peut aussi être chromé (une option courante) ou couvert d'une peau métallique teintée d'or, de bleu, rouge, vert ou d'argent. L'option la plus chère est la Vraipeau, un plastique flexible qui ressemble beaucoup à la peau avec des pores, des poils, de petites cicatrices et imperfections. Elle a 75% de chance de passer pour de la peau véritable sans inspection rapprochée.

A la place d'un revêtement, le cybermembre peut être blindé avec du Kevlar et des plastiques balistiques. Ce revêtement blindé protège le membre avec une 20 PA. Mais vous ne pouvez recouvrir ou chromer un membre blindé.

Mains et pieds

Le cybermembre de base est fourni sans pied ni main. Ils doivent être achetés séparément, ce qui permet d'adapter le membre à des besoins spécifiques. Ces éléments peuvent être changés en débranchant une série de connecteurs et en reconnectant la nouvelle main ou le nouveau pied (ce qui prend environ 4 tours).
Non, vous ne pouvez pas mettre de mains aux jambes et vice versa. C'est la vie.

Main standard: cela ressemble à une véritable main: quatre doigts et un pouce. La main est revêtue, superchromée ou blindée comme le bras.

Main éventreuse: c'est une main normale avec des lames éventreuses montées sur le dos et au niveau du poignet.

Main marteau: cette main est faite de titane renforcé et possède un vérin à propulsion explosive qui agit comme un marteau pilon. Vous frappez, la charge explose, éjectant le poing en avant avec une force et une vitesse incroyable (1D10 de dégâts). Un orifice sur le dessus éjecte la charge et s'ouvre pour en recevoir une nouvelle (les recharges coûtent 3Eb).

Maintronz: cette main peut être retirée pour découvrir de petits mono-fils tournants autour d'un moyeu en titane. Le "débroussailleur" à grande vitesse traverse la plupart des matériaux comme du beurre. Les dégâts sont de 2D6+2.

Main outils: les quatre doigts de cette main dissimulent de petits micro-outils: 1)tournevis avec lames interchangeables, 2) clé multi-prises, 3) fer à souder sur batterie 4) clé anglaise. Le tranchant de la main est renforcé pour servir comme marteau.

Main grappin: les doigts de cette main s'étendent en arrière pour créer un grappin à cinq branches. Une petite bobine dans le poignet contient 30m de fine corde super résistante pouvant supporter 100kg.

Main télescopique: cette main peut s'étendre jusqu'à un mètre à partir d'un poignet télescopique. Peut supporter jusqu'à 100kg.

Main tranchante: cette main contient une lame en titane qui s'allonge à partir du poignet en dessous de la paume. Dégâts: 1D6+3.

Main modulaire: cette unité contient: 1) injecteur de drogue, 2) un mètre de fil pour garrotter sortant d'un doigt 3) une lame monomoléculaire de 3cm pour couper 4) un crochet pour les serrures. En plus, il y a un espace de rangement dans la paume de 5x5cm.

Pied écorcheur: ce pied peut étendre d'étroites lames similaires à des écorcheurs pour 1D6 de dégâts.

Pied outil: les orteils de ce pied contiennent 1)tournevis avec lames interchangeables, 2) clé multi-prises, 3) fer à souder sur batterie 4) clé anglaise, 5) lame de scie à métaux.

Pied palmé: étend de fines palmes de chaque côté du pied ainsi qu'entre les orteils. Double la vitesse de nage et ajoute +3 aux compétences de Natation.

Pied tentacule: Les orteils de ce pied peuvent s'étendre et s'enrouler autour d'une barre de 5cm. La plante est couverte de matière collante pour augmenter l'adhérence. Ajoute +2 aux compétences d'Escalade.

Ergot: une pointe de 15cm dépasse du talon de ce pied. Elle permet de faire des ruades mortelles (dégâts: 2D6).

Incorporés

Ce sont des dispositifs qui sont placés à l'intérieur du cybermembre pour accomplir des tâches spécifiques. Comme la plupart des cyberarmes, ils sont conçus pour un maximum de discrétion et ont 60% de ne pas être repérés par une inspection rapide s'ils sont recouverts de Vraipeau ou d'un revêtement réaliste.

Cybermodem: ce dispositif permet à l'utilisateur de transporter avec lui à tout moment un petit (et très coûteux) cybermodem. Le modem doit être branché sur une banque de données, un ordinateur ou toute ligne de télécommunication pour être utilisé. L'énergie (jusqu'à 3 heures) est fournie par une batterie rechargeable (rechargée en une heure) ou par une rallonge vers une source extérieure. Les puces de programmes sont changées par une ouverture dans le membre. Le cybermodem est directement câblé sur le système nerveux grâce à ses propres câbles internes et ne nécessite pas de prise d'interface externe.

Cybermodem cellulaire: cette version très, très chère d'un cybermodem permet au NetRunner de s'interfacer directement avec le Réseau sans lien physique. Un "cybcell" peut uniquement être utilisé dans une ville importante (plus de 100 000 hab.) où un réseau cellulaire est installé. S'il est utilisé à partir d'un véhicule en mouvement, il y a 25% de chance à chaque tour que la connexion soit coupée et doive être rétablie le tour suivant.

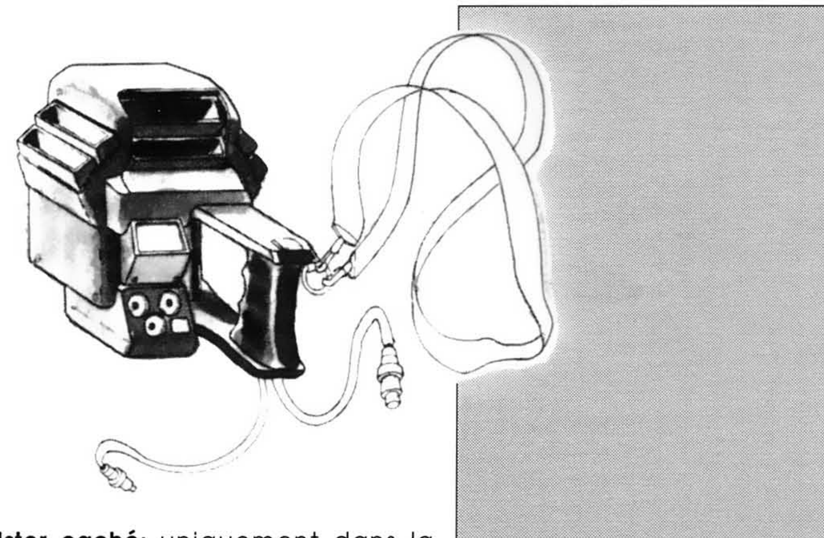
Magnétophone digital: cet appareil peut enregistrer des données à partir de micros internes, de liaisons digitales, d'un appareil photo digital ou de tout les trois.

Magnétoscope Audio/Vidéo: cet appareil utilise des microcassettes pour stocker des informations en provenance de son micro incorporé, d'une caméra vidéo ou d'une liaison digitale.

Boite à gants: c'est un espace de rangement de 5x5x15cm fermant à clé.

MiniCam: c'est un petit appareil photo digital qui sort du haut du bras. Une puce incorporée contient 20 images et peut être facilement changée.

MiniVid: une caméra vidéo escamotable à mini-cassettes qui peut conserver jusqu'à quatre heures d'enregistrement.



Holster caché: uniquement dans la jambe. Une cache pour dissimuler un pistolet et un chargeur de munitions. La taille de la jambe (dépendant de la constitution) limite la taille de l'arme qui peut être portée.

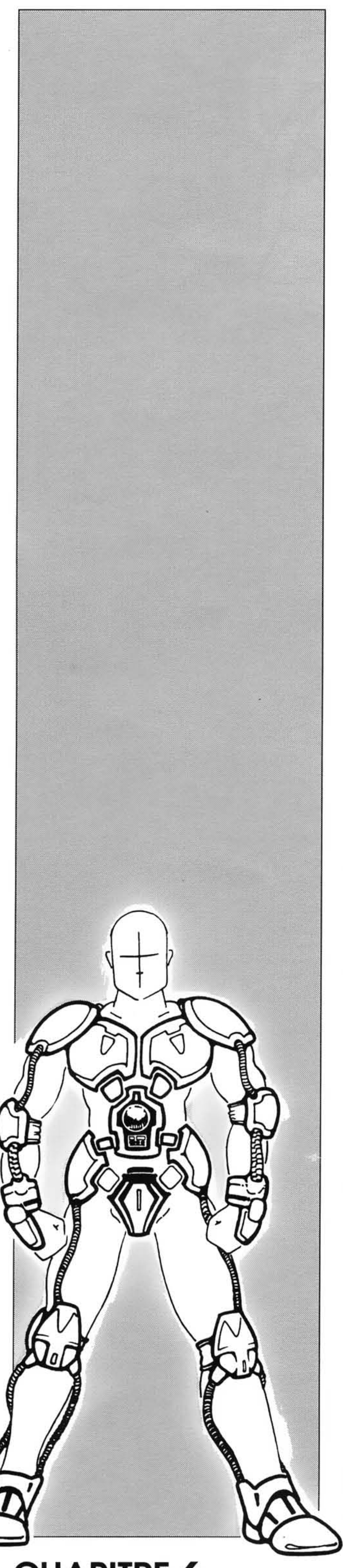
Très faible à Faible . . . . . pistolet léger
Moyenne à Forte . . . . . pistolet moyen
Très forte . . . . pistolet lourd
Très forte . fusil pliant (2 coups, 1/2 portée)

Ecran LCD: c'est un écran télé de 5x10 cm qui peut afficher des images en couleur. Il est normalement recouvert d'une protection transparente. Les images peuvent provenir de magnétophones digitaux, de minivids et minicams et de cyberoptiques. Un câble peut partir d'une sortie AUX, être branché sur tout connecteur standard pour transférer des images vers les cyberoptiques d'une autre personne ou des magnétophones.

Techscanner: cet appareil peut être branché sur les systèmes de diagnostique de la plupart des véhicules, appareils ménagers et électroniques pour déterminer les problèmes et pannes possibles. La fiabilité est de 60%. Sur un jet réussi, la difficulté de la réparation est réduite de -3 (vous savez ce qui ne va pas, vous n'avez qu'à résoudre le problème).

Cyberarmes

Un avantage des cybermembres est la possibilité de monter des armes dans leur structure. La plupart des cyberarmes de ce type sont conçues pour la discrétion et la dissimulation plutôt que pour la puissance de feu et ont 60% de chance d'échapper à la détection si elles sont cachées sous de la Vraipeau ou autre revêtement adéquat. Ces armes incluent:



Pistolet escamotable: Il s'agit d'une arme de poing automatique standard dissimulée dans un cyberbras. Le mécanisme est monté dans un éjecteur qui est recouvert lorsqu'il n'est pas en action. Pour cette raison, vous devez toujours penser à découvrir votre bras lorsque vous utilisez un éjecteur. Les chargeurs sont insérés sur le coté du mécanisme. Les pistolets éjectables sont conçus pour utiliser uniquement des munitions à douilles combustible. La taille du cyberbras (dépendant de la Constitution) limite la taille de l'arme qui peut y être monté. Note: vous pouvez choisir de monter tout pistolet de la bonne taille listé dans le chapitre Equipement.

Lance-flammes: c'est un petit jet de gaz à haute pression d'une portée d'un mètre. Les dégâts sont de 3D6. Les trois tours suivants la cible endure 1D3 de dégâts par tour.

Lance micro-missile: ce lanceur contient quatre missiles miniatures (munitions à pointe explosive à guidage par chaleur et pilotage par jets). Comme pour les pistolets escamotables, le lance micro-missile est placé dans le bras et sort si nécessaire en tirant 2 missiles par tour. Les missiles sont auto-guidés et peuvent suivre une cible avec des changements de direction de moins de 90 degré. Ils peuvent donc "tirer" dans les coins (3 chances sur 10 de perdre la cible après le coin). Les recharges coûtent 50Eb chacun. Les dégâts sont de 4D6 par missile.

Lance-grenade: ce lanceur est un lance-grenade modifié, placé dans un éjecteur. Une grenade (vous pouvez utiliser tout type standard) est contenue dans le lanceur. Une recharge peut être placée après que la précédente ait été utilisée. Note: l'espace de rangement standard peut contenir une grenade.

Monture d'arme et liaison: c'est un support d'arme lourde monté sur la partie inférieur d'un cyberbras, l'extérieur de la cuisse ou le dessus d'une épaule. Vous pouvez attacher sur ce support des versions standards d'armes à monture extérieure en branchant leur câble de contrôle sur le côté du support. Vous ne pouvez pas mettre d'armure ou de vêtements sur le membre tant que vous utilisez la monture. Les armes disponibles sont:

- Lance-grenade
- Lance micro-missile
- Pistolet automatique à monture extérieure (en fonction de la Constitution).

Laser capacité 2 coup: Ce micro laser est conçu pour produire une impulsion très puissante de durée limitée (3D6 pour chaque tir d'une seconde). La portée est importante (10m) et le rechargement nécessite de se brancher sur une prise de courant pendant une heure. Mais, ça peut être une arme particulièrement efficace pour un assassinat ou une attaque silencieuse. Précision arme:+3.

Charpentes linéaires

Les charpentes linéaires sont les exosquelettes des années 2020. Un exosquelette est, à la base, un squelette de métal avec des muscles synthétiques pour se déplacer. Vous vous asseyez dans l'exosquelette et le conduisez pendant qu'il fait le boulot. Les premiers exosquelettes était rarement utilisés pour des tâches importantes. Ils étaient maladroits et difficile à contrôler, les malheureux opérateurs faisaient souvent passer des containers d'une demi-tonne à travers les murs et sortaient de leurs gonds les portes. Ce n'est pas avant l'arrivée des systèmes performants de bio-feeback durant les années 2000 que les charpentes linéaires, plus pratiques, purent être développées.

Une charpente linéaire ressemble à une armure de métal épousant la forme du corps. La charpente est greffée sur le corps tandis que ses systèmes sont directement neuroconnectés à vos muscles et os. Les charpentes linéaires sont conçues pour supporter un pourcentage de la charge portée, vous en laissant assez pour vous permettre de jauger ce que vous portez et maintenir le contrôle du poids.

Par exemple, si vous exercez une force pour soulever 5 kilos, la charpente linéaire ne donnera pas plus de puissance qu'il n'en faut pour supporter son propre poids. Si vous soulevez 50kg, la charpente linéaire divisera la différence, soulevant 20% de cette masse pour que vous souleviez 40kg. Si vous soulevez 250kg, la charpente linéaire prendra 80% (200kg) vous laissant soulever 50kg. Au sommet de l'échelle (1000kg pour une charpente Oméga), la charpente soulève 90% du poids pendant que vous portez seulement 100kg.

Mais hé, vous n'êtes pas venu ici pour prendre une leçon de physique, non? Vous voulez savoir combien vous pouvez porter et lancer.

Les charpentes linéaires sont disponibles en trois forces. Lorsque vous utilisez une charpente linéaire, vous utilisez sa force plutôt que votre Constitution normale pour lever, de tordre, porter ou d2truire. Souvenez-vous, malgré leur haute technologie, les charpentes linéaires implantées restent toujours assez lourdes (50-100kg) et encombrantes. Vous ne pouvez pas nager avec elles et avez une pénalité de -1 à vos REF. Mais si vous voulez écarter une voiture de votre route, c'est la bonne solution.

Charpente	Force	Modificateur de dégâts
Linéaire Epsilon	12	+4
Linéaire Béta	14	+6
Linéaire Oméga	16	+8

Blindage corporel

Le blindage corporel correspond à tous les cas où des plastiques et métaux blindés sont appliqués en couches directement ancrées dans la peau. Le blindage est poreux, ce qui permet à la peau endessous de respirer. Il est fait d'un sandwich composé de couches de plastique ablatif entourant un nid d'abeille microcellulaire absorbant les chocs.

Le blindage corporel ne vous rend pas plus rapide ou plus fort, mais il est parfait pour le cyborg qui veut être protégé partout, tout le temps, et qui se moquent qu'on le sache. Il est l'expression ultime de la philosophie "le métal est meilleur que la viande". Le blindage corporel fait ressembler plus à un robot qu'à un humain et est insensible aux dommages physiques qui nous terrasseraient, nous simples mortels. Le blindage corporel contient aussi des montures spéciales pour des capteurs et une armure corporelle.

Le blindage corporel se vend par morceaux, chacun couvrant une zone spécifique. Il peut être placé directement sur la peau ou appliqué sur l'exosquelette d'une charpente linéaire: le summum de la mode cyborg.

Capuche: c'est un blindage corporel qui couvre le crâne. Il est ancré par de mini-boulons dans le cuir chevelu et ressemble à ces bons vieux capuchons des mauvais romans de science-fiction ou d'héroic-fantasy. PA=25.

Plaque faciale: la plaque faciale standard couvre la face toute entière, avec des ouvertures pour respirer, manger et voir. Le matériau plastique blindé est tissé avec de fines fibres musculaires de myomar et est relativement flexible. Les connexions nerveuses faciales permettent des changements d'expression limités (et assez rigides). Cette modification n'est pas toujours horrible. De nombreuses personnes trouvent les contours argentés et lisses du visage relativement attirants, quelque chose comme les aérographes de "robots sexys" de la fin du 20ème siècle. Mais, de nombreux cyborgs aiment que leur plaque faciale soit sculptée en une représentation bizarre et souvent effrayante: monstres de la mythologie ou formes robotiques terrifiantes. A vous de choisir. PA=25.

Plaque de torse: cette section recouvre la partie inférieure et supérieure du torse, devant et derrière avec des joints d'expansion sur les côtés, l'aine et la taille pour faciliter les mouvements (PA=25). Diminue vos REF de -3.

Monture optique frontale: cette monture permet de monter jusqu'à cinq cyberoptiques dans un container blindé sur le haut de la figure. Les yeux sont retirés et les orbites utilisées pour placer l'électronique de la monture optique. Les montures optiques sont fournies sous différentes formes: visière à fentes étroites (à la Robocop), tambours de caméra rotatifs (comme les anciennes caméras de cinéma) ou optiques principaux avec des plus petits placés en cercle autour d'eux. Il va sans dire que cela affecte beaucoup votre Beauté, la réduisant automatiquement à -1.

Extenseurs sensoriels: ce sont des antennes et montures optiques aplaties d'environ 30 à 60cm de long. Un cyberoptique et un micro sont placés à l'extrémité. Ils permettent de voir dans les coins sans avoir à s'exposer. Les extenseurs sont généralement montés sur la tête ou le haut de la colonne vertébrale.

Vous manquez d'argent?

En ce moment vous commencez à parcourir la liste du cybermatériel et vous pensez "J'ai pas les Euros qu'il faudrait pour avoir cette nouvelle technologie". Là, vous devez vous dire "Suis-je aussi désespéré? Suis-je tellement dans la dèche pour risquer la mort et le démembrement juste pour avoir un cyberbras miteux?"

Bien sûr que vous l'êtes.

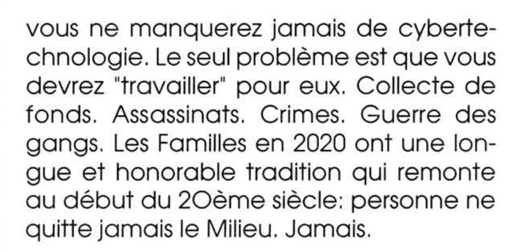
Le véritable désespéré se tourne vers des mesures désespérées. Dans ce cas, vous pouvez vous louer à quelqu'un qui pourra vous payer les cybernétiques. Choisir un de ces employeurs vous donne 10 000 eurodollars en cybernétiques, sans retenue:

Engagez-vous dans l'armée (secrète)

Devenez un guerrier dans les Cyberguerres, servant les forces armées de votre pays avec distinction et honneur en tant que membre de ses Forces de Combat Mécanisées d'Elite secrètes (cybervét, pour vous). Vous verrez la souffrance, la torture et la mort se rapprocher lorsque vous participerez à une des centaines "d'actions de police " secrètes à travers le monde pour protéger les "intérêts nationaux". Bien sûr, les cybervéts n'existent pas. Bien sûr, votre pays n'envoie pas d'équipes d'agents secrets lourdement armés dans d'autres pays pour tuer et fomenter des révoltes. Bien sûr, ils ne vous laisseront pas partir lorsque vous le voudrez.

Rejoignez le crime organisé

On raconte dans la Rue que le Milieu est vivant et recrute. Jurez allégeance à une des grandes Familles du crime organisé et



vous ne manquerez jamais de cybertechnologie. Le seul problème est que vous devrez "travailler" pour eux. Collecte de fonds. Assassinats. Crimes. Guerre des gangs. Les Familles en 2020 ont une longue et honorable tradition qui remonte au début du 2Oème siècle: personne ne quitte jamais le Milieu. Jamais.

Vendez-vous à une Corporation

Rejoignez une Corporation et parcourez le monde. Tant que vous y êtes, ils vous donneront vingt mille dollars en nouvelles technologies. Mais attention, comme pour tous les échanges commerciaux, il y a un prix. Dans ce cas, vous devrez travailler pour la Corporation. Les boulots que vous aurez sont tous les jobs sympas, suicidaires pour lesquels ils ne veulent pas risquer leurs gens: enlèvements de dirigeants, opérations de contrebande et missions d'espionnage. Si vous êtes vraiment chanceux, vous deviendrez même un vétéran d'une guerre corporative - vous savez, celles à coté desquelles le Vietnam et l'Afghanistan ressemblent à un pique-nique. Là, vous défendrez les intérêts de la Corporation dans quelque trou perdu au milieu d'une population locale que vous serez en train d'éliminer.

Le monde des affaires est marrant.

Le hic

Comme la plupart des offres "gratuites", ces opportunités d'emploi sont piégées de manière créative et dangereuse. Chacune demande que vous travailliez pour une durée indéterminée (pour toujours) pour des gens que vous n'aimerez peut-être pas. Vous devrez faire ce qu'ils vous demandent, même si c'est sommaire, dangereux ou suicidaire. Comme la plupart des personnes puissantes du futur de Cyberpunk, elles n'aiment pas être doublées et disposent d'une panoplie plutôt spéciale pour s'assurer de votre "coopération":

Otages: pour s'assurer de votre bonne conduite, l'agence qui vous contrôle retient quelqu'un à qui vous tenez en otage. Vous ratez - il meurt ou pire!

Chantage: à un moment de votre passé, vous avez fait quelque chose que vous ne voulez pas voir révéler. Cela peut être aussi bénin que frauder sur les impôts (avec une peine de prison de 20 ans) ou un coup meurtrier. Il peut même être fictif - créé de toute pièce par vos nouveaux employeurs pour être sûr que vous marcherez droit. Vous voulez tenter votre chance?

Puce sabotée: pour être sûr que vous filez droit, l'agence de contrôle à glissé des commandes mortelles dans vos logiciels cybernétiques. Des choses qui arrêtent votre coeur sur commande. Des programmes qui vous donnent des migraines terribles si vous refusez de suivre un ordre.

Surveillance: vos employeurs ont implantés en vous des capteurs ou autres appareils de surveillance - juste pour s'assurer de votre loyauté. Vous ne pouvez dire ou faire quelque chose sans qu'ils le sachent. Vous ne pouvez aller nulle part sans qu'ils vous retrouvent. Le pire, c'est que vous ne savez pas où ils ont caché ces appareils dans votre corps.

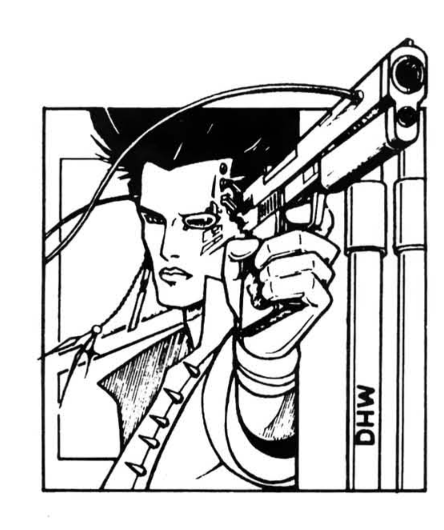
Commande tueuse: une puce de sabotage très cruelle - sur un mot de commande, vous tuerez toute personne qu'on vous a demandé de tuer, sans contrôle, regret ou pitié. Votre mère. Votre amour. Votre chat. N'importe qui.

Protection de la compagnie: Une autre puce de sabotage infecte. Vous ne pouvez pas faire volontairement de mal à tout membre de l'agence qui vous contrôle, le faire provoque des douleurs intolérables. Continuer provoquerait encore plus de douleurs, culminant en un arrêt cardiaque et une mort affreuse.

Détonateur à distance: un des trucs favoris des corporations. C'est une petite quantité d'explosifs inertes enfouie quelque part dans votre corps, activée à distance par un signal radio. Vous ne savez pas où ils l'ont mis, les scanners n'arrivent pas à la trouver et si vous continuez à la chercher, vous allez sûrement la déclencher (60%). Vous voulez parier votre vie, crétin?

C'est intéressant? Rappelez-vous, si vous rejoignez l'un de ces groupes, n'importe laquelle (ou plusieurs) de ces petites réjouissances seront utilisées pour vous transformer en une marionnette aux mains de vos employeurs. Ce que vous serez forcé de faire pour eux et comment ils vous tiennent dépend du maître de jeu. Il n'est même pas obligé de vous le dire. Vous n'avez pas le choix. Vous avez vendu votre âme.

Bienvenu en 2020, mon gars.





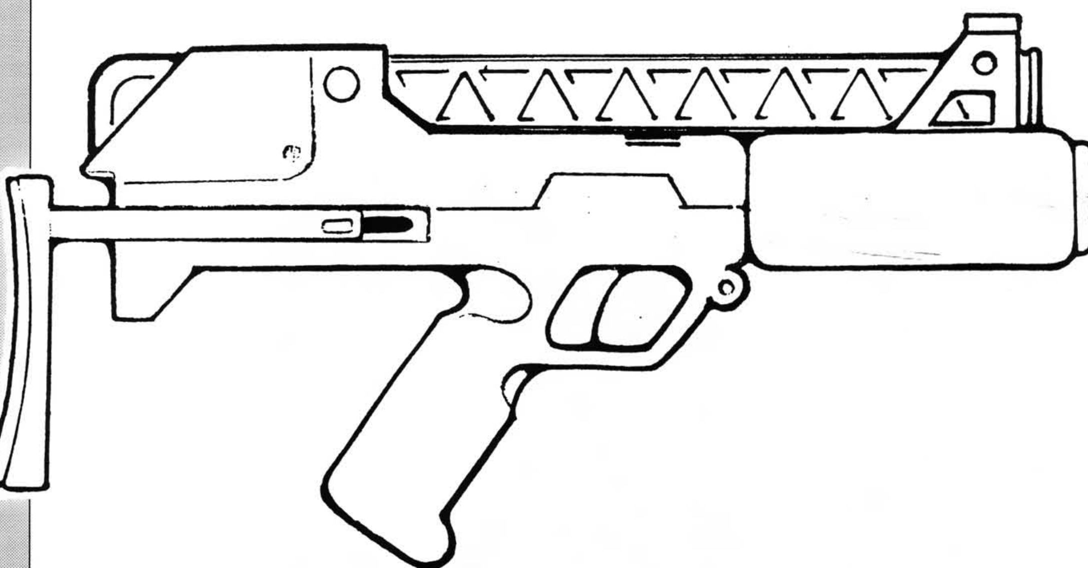
"C'est une sensation propre et froide. Seulement moi et les frissons, la victime, la chaleur et le sentiment induit d'être à la limite. Les derniers miroitements de la vie, la proie qui règle sa note. Aimer la rue, commettre l'assassinat. Etre Solo.

-Toby the Hammer "Solo" Big Russia Music, 2019

"Fais gaffe. Ces mecs tuent les gens pour vivre. Le seul endroit où une fusillade est romantique, c'est dans les romans de James Bond."

-Morgan Blackhand

Savage se plaqua au mur lorsque les premiers pruneaux vinrent s'y loger. Les briques volèrent en éclat autour de lui comme du verre bon marché, quand il assura le Hellfire 15 contre le mur et fit feu.



CHAPITRE

7

FUSILLADE DU VENDREDI SOIR

Fusillade du Vendredi Soir (FVS) est un système de combat pour utiliser des armes à feu modernes, futuristes et archaïques dans les aventures de Cyberpunk. Ce système est prévu pour définir toutes les règles essentielles du combat armé dans un format simple d'utilisation, permettant des échanges de tirs réalistes sans pour autant nécessiter de nombreux tableaux de données. FVS traite également des armes de mêlée, de corps à corps et d'arts martiaux, le tout dans un système simple vous permettant de préférer la stratégie à la puissance de feu.

Il y a beaucoup d'idées reçues concernant les combats avec des armes modernes, héritées pour la plupart d'entre elles de "l'Ecole Hollywoodienne de Combat Armé du Six Coups Jamais Vide". Ces idées reçues se sont faufilées dans les règles de nombreux jeux de rôles, donnant alors le jour à des personnages qui résistent à plusieurs balles tirées à la suite par des pistolets de gros calibre jusqu'à ce qu'ils soient à cours de points de vie, et qui sont capables de tirer d'une seule main avec un Ingram Mac-10 en faisant mouche à chaque balle.

En d'autres termes, du délire pur et dur.

FVS, n'est pas du délire. La majorité des renseignements qui s'y trouvent sont issus de rapports balistiques, de fichiers policiers, de statistiques du FBI et d'autres sources non délirantes. Ces sources tendent à se recouper en quelques vérités premières à propos des combats par armes à feu.

Environ 80% des échanges de coups de feu sont le fait d'amateurs non entraînés à une distance de 6 mètres, et 40% de ces échanges ont lieu à 3 mètres ou moins !

La plupart d'entre eux (60%) se passent dans des conditions difficiles et par faible luminosité; des ruelles sombres sous la pluie, chaque antagoniste pantelant et à bout de souffle, se reposant momentanément pour tirer à la hâte un coup de feu mal ajusté en direction d'une ombre fuyante, puis se retirant pour se mettre à couvert. Les coups au but sont d'une rareté surprenante. Lorsqu'ils ont lieu (en supposant l'usage d'une arme de gros calibre), la victime est habituellement hors de combat dès la première balle par l'effet combiné de la terreur et du choc dû à l'impact. Une balle d'un .44 magnum reçue de plein fouet par une personne réelle l'éparpille pratiquement à travers tout le New Jersey.

D'un autre côté, on est à Cyberpunk, non? Alors pourquoi vous raconter tout ça si vous n'êtes pas censés vous exposer à un véritable tir de barrage ? Si un pistolet de gros calibre doit forcer le respect, qui voudrait perdre personnage après personnage jusqu'à ce qu'il comprenne ?

"Je ne disposais que d'à peu près deux secondes. Je fis tournoyer l'AR 15 et logeait deux pruneaux dans le buffet du premier mec. Puis les autres crasseux trouvèrent la distance et me refroidirent... J'avais connu de meilleurs jours..."

-Santiago le nomade. 2017

C'est là qu'on intervient, les gars. Nous avons simplifié cette version de LFVS et l'avons rendue plus rapide et plus directe pour que vous puissiez réfléchir à la manière dont vous allez vous battre et comment vous allez remporter chaque confrontation (vous ne perdrez qu'une seule fois). Nous allons vous faire part de toutes les astuces que nous avons appris au cours de centaines de confrontations, avec en plus des méthodes employées par les flics, les professionnels, les maîtres du SWAT et d'autres vétérans qui les ont utilisées dans la réalité.

C'est vrai, un échange de coups de feu c'est dangereux. Mais vous savez vous y prendre. C'est pour ça que vous êtes Cyberpunk.

Les Bases

Tour et séquence du tour

Le combat dans FVS est divisé en tours, chaque tour représentant 10 secondes de temps. A chaque tour, un joueur peut décider d'accomplir une action. La séquence du tour est déterminée par un jet d'initiative d'1D10 plus la caractéristique REF du personnage, le résultat le plus haut désignant qui agit en premier et le plus bas qui agit le dernier.

Initiative= lancer 1d10+REF le score le plus haut agit en premier

Exemple : *les joueurs A, B et C ont tous un REF de 10. A obtient un 5 sur le D10, B obtient un 8 et C un 2. La séquence du tour sera B, puis A, et enfin C.*

Attendre son tour

Vous pouvez choisir d'agir plus tard dans le tour, à n'importe quel moment. Si vous décidez d'attendre le tour d'un autre joueur, vous pourrez agir dès la fin de son tour.

Exemple: *la séquence du tour est A, B et C. Le joueur A décide d'attendre que le joueur C sorte à découvert pour tirer. La nouvelle séquence du tour sera B, C et A.*

Initiative de groupe

Vous pouvez avoir l'envie d'accélérer le rythme de votre partie en désignant un membre du groupe comme chef et en lui faisant effectuer un jet d'initiative pour le groupe entier. Son jet est additionné au REF de chaque membre pour déterminer dans quel ordre chaque personnage va agir.

Le tir rapide

En annonçant un **tir rapide** au début du tour, vous ajoutez automatiquement +3 à votre jet d'initiative, mais vous êtes pénalisé de -3 pour toucher (vous vous ruez au combat sans vous préparer avec précaution). Vous ne pouvez pas non plus utiliser une lunette, une vision particulière ou tout autre avantage de visée. La version corps à corps ou art martial de cette technique s'appelle "coup éclair" ou iai-jutsu.

Tir rapide= +3 à l'initiative, -3 aux chances de toucher

Exemple: *Ripperjack est confronté à son ennemi de longue date Hargan. Il sait*

LES REFLEXES BOOSTES SONT ILS BONS?

Evidemment. Ici, celui qui agit le premier, tue le premier (ou tout au moins ont la possibilité d'agir en premier). De nombreuses fusillades débutent et finissent en seulement quelques tours. C'est une des raisons qui font que vous devez bien réfléchir avant de dégainer.

L'avantage du solo est son Sens du Combat. Pour chaque niveau de Sens du Combat, vous devrez additionner +1 à votre jet d'initiative. Entre solo cet avantage s'annulle mais lorsque des solos rencontrent d'autres genres de personnages, faites gaffe.

Rappelez vous: les solos sont les équivalents des tueurs de l'ombre et tuer est la chose qu'ils font le mieux.

PERCEPTION: REGLE OPTIONNELLE.

Une méthode pour rendre les jets de perception vraiment surprenants consiste à faire lancer une dizaine de jets avant le début de la partie. Recopiez les dans l'ordre de tirage pour chaque joueur. Lorsqu'un jet de perception s'avère nécessaire, consultez la liste dans l'ordre et vérifiez si le score est assez haut pour être une réussite. La même table peut être utilisée tout le temps en lançant 1D10 au début de chaque nouveau combat et en lisant la liste dans l'ordre en commençant par le score correspondant au résultat du dé (par exemple: vous tirez un 5, vous commencerez à lire la liste à partir du cinquième chiffre dans l'ordre suivant: 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5).

que Hargan a un REF supérieur au sien. Il opte donc pour une attaque éclair avant que le géant ait le temps d'agir. Le bonus de +3 du tir rapide lui donnera l'avantage dont il a besoin. Le mono-katana de Ripperjack décrit l'arc de cercle d'un iai-jutsu meurtrier. Malheureusement le malus de -3 au toucher du coup éclair défavorise Ripperjack et il manque son adversaire d'un kilomètre.

Actions

Durant votre part du tour, vous pouvez mener à bien une action sans pénalité. Cette action peut être de:

- **vous déplacer (5x votre caractéristique Mouvement en mètres par tour)**
- **tirer à la cadence de tir maximum de votre arme (CDT), ou effectuer une attaque de mêlée**
- **esquiver (pour être plus difficile à toucher)**
- **parer (dévier les dommages sur quelque chose d'autre)**
- **vous libérer d'une étreinte ou d'un piège**
- **viser (en gagnant +1 au toucher pour chaque tour de visée consécutif, maximum 3 tours)**
- **recharger ou changer d'arme**
- **monter ou descendre d'un véhicule**
- **réparer ou soigner**
- **accomplir une action ne relevant pas du combat**

Plus d'une action

Vous pouvez accomplir plus d'une action pendant votre tour avec une pénalité de -3 pour chaque action supplémentaire.

Attaques avec deux armes

On peut combattre avec deux armes avec une pénalité de -3 au toucher à la seconde arme utilisée.

Embuscades et attaques dans le dos

Parfois le meilleur moyen de négocier un adversaire très puissant est de lui tomber dessus par derrière; en bref, en lui tendant une embuscade. L'embuscade donne un bonus de +5 à vos chances de toucher. Vous pouvez tendre une embuscade ou attaquer dans le dos en annonçant que vous vous cachez et tendez une embuscade à votre cible. Vous pouvez décider de le faire à n'importe quel moment:

a) L'adversaire ignore votre position et votre décision d'attaquer. Cet avantage peut être obtenu en tendant une embuscade à l'avance ou en profitant d'une mêlée pour vous mettre à couvert et attendre le bon moment pour tirer. La victime d'une embuscade doit faire un jet supérieur à votre score de Discrétion+INT+1D10 ou votre réussite est automatique.

b) L'adversaire porte toute son attention à une autre situation, comme par exemple une autre attaque ou une action exigeant toute sa concentration. Cet avantage peut être obtenu en créant une diversion ou en l'attaquant alors qu'il est déjà aux prises avec un autre combattant.

Embuscade= +5 à l'attaque durant 1 tour.

Le fait de tendre une embuscade ne signifie pas que vous agissez le premier, cela vous donne uniquement un bonus au toucher. L'initiative pour le tour est déterminée de la manière habituelle, et le personnage embusqué peut tout aussi bien attaquer pendant sa part du tour qu'attendre pour voir d'abord ce qui se passe et attaquer plus tard. Avant cette attaque, l'adversaire, lui, ne peut attaquer car il ignore qu'il est en danger. L'embuscade n'est valable que pour une seule attaque, une seconde embuscade est nécessaire pour bénéficier à nouveau du bonus au toucher.

Exemple : *Ripperjack décide de s'embusquer dans une ruelle sombre de la Cité. Il fait un jet de DISCRETION+INT+1D10 et obtient un total de 18. Scarr et Hargan, ses ennemis mortels, s'approchent.*

Au début du tour de combat, l'initiative désigne Scarr, Ripperjack et Hargan. Dès qu'ils entrent dans le piège, Scarr et Hargan font chacun un jet de PERCEPTION. Scarr obtient un 12, Hargan un 20. "C'est un piège !" hurle Hargan, mais trop tard. Scarr n'a rien vu venir et n'a pu prétendre à aucune attaque ou défense. Ripperjack le descend d'une balle de son H&K Hellfire, bénéficiant du +5 au toucher dû à l'embuscade. Il n'aura aucun bonus pour tirer sur Hargan car le géant blond a réussi son jet de PERCEPTION et l'a repéré à temps. Le second tir rate sa cible, et Hargan se rue à couvert derrière une car-

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

PORTEE DES ARMES

Armes de poing	50 m
Armes automatiques	150 m
Fusils à pompe	50 m
Armes d'épaule	400 m

SCORES DE TOUCHER DE BASE

Bout portant (du contact à 1 m)	10
Courte portée (1/4 longue portée)	15
Moyenne portée (1/2 longue portée)	20
Longue portée (indiquée dans la liste)	25
Portée extrême (2x longue portée)	30

MODIFICATEURS (au jet de l'attaquant)

Cible immobile	+4
Cible esquivant (en mêlée seulement)	-2
Cible mouvante REF > 10	-3
Cible mouvante REF > 12	-4
Cible mouvante REF >14	-5
Tir réflexe	-3
Embuscade	+5
Localisation spécifique visée	-4
Ricochet ou tir indirect	-5
Aveuglé par la lumière ou la poussière	-3
Cible se silhouettant	+2
Tourner pour faire face à la cible	-2
Utiliser deux armes en même temps	-3 à chaque
Tirer en courant	-3
Tirer au fusil sans épauler	-2
Arme montée en tourelle	+2
Arme montée sur véhicule	-4
Cible de grande taille	+4
Cible de petite taille	-4
Cible minuscule	-6
Viser	+1 chaque tour, maximum 3 tours
Visée laser	+1
Visée télescopique	+2 Ext, +1 Med
Système de visée cyberoptique	+1
Superarme	+2
Smartgoggles	+2
Rafale de 3 coups (courte et moyenne portée)	+3
Tir auto., courte portée	+1 par 10 coups
Tir auto., autres portées	-1 par 10 coups

TABLE D'AIRE D'EFFET

Type	Aire
Grenades	5 m
Molotov	2 m/ltr
Lance-flammes	2 m
Cybermembre lance-flammes	1 m
Mine terrestre	2 m
Mine anti-personnelle	6m en ligne du centre de l'explosion
C-6	5 m/Kg
RPG	4 m
Missile	6 m
Fusil à pompe (courte portée)	1 m
Fusil à pompe (moyenne portée)	2 m
Fusil à pompe (longue/extrême)	3 m
Micromissile	2 m Chaque

TABLE DES GRENADES.

	10	
7	8	9
5	TARGET	6
2	3	4
	1	

Jeter 1D10 si le lancer de grenade manque sa cible

DROGUES ET POISONS

Type	Effets	Dégâts
Hallucinogène	Confusion	-4 INT
Nausée	Souffrant	-4 REF
Lacrymogène	Pleurs	-2 REF
Somnifère	Sommeil*	Aucun
Biotoxines I	Mort	4D6
Biotoxines II	Mort	8D6
Gaz inervant	Mort	8D10

* Demi-effet si mélangé, -2 à toutes les caractéristiques

DEGATS DES CYBERARMES

Arme	Dégâts
Ecorcheurs	1D6
Vampires	1D6/3
Eventeurs	2D6
Etripeurs	3D6
Super Poings	1D6+2
Slice n'Dice	2D6
Cybercobra	1D6
Mainmarteau	1D10
Maintronz	2D6+2
Main tranchanche	2D6
Pied écorcheur	1D6
Ergot	2D6
Lance flamme	2D6(1D6/2)
Micro Missile	4D6(chaque)
Laser	3D6
Coup de Poing	1D6 ou 2D6*
Coup de Pied	2D6 ou 4D6*
Ecrasement	2, 4* ou 6D6**

* Myomère épais
** Avec bras hydraulique.

BONUS AUX DEGATS

Force	Ajoutez aux dommages
Très faible	-2
Faible	-1
Moyen	+0
Fort	+1
Très fort	+2
Constitution 11-12	+4
Constitution 13-14	+6
Constitution 15+	+8

COUVERTURES PS

Muret	10
Mur de pierre	20
Arbre, Cabine téléphonique	30
Mur de briques	25
Mur préfabriqué	10
Porte en bois	5
Porte, bois dur	15
Porte en acier	20
Pilier en béton	35
Data term (TM)	25
Voiture, portière	10
Voiture blindée	40
Habitacle AV-4	40
Bloc moteur	35
Boîte à lettres	25
Borne d'incendie	35
Bordure de canniveau	25

PS DES ARMURES

Type d'armure	PS*
Tissus, cuir»	0
T-shirt, veste Kevlar»	10
Casque acier	14
Blouson léger»	14
Blouson moyen	18
Flack, veste»	20
Flack, pantalon»	20
Casque nylon	20
Blouson renforçé	20
Gilet pare-balle	25
MetalGear (TM)	25

* balles blindées : réduire de moitié le PS de l'armure

» armes blanches : réduire de moitié le PS de l'armure

Les coefficients d'encombrement s'additionnent et le total est soustrait au REF du personnage.

EFFETS DES MICRO-ONDES

EFFETS SECONDAIRES DES MICRO-ONDES

1 Cyberoptiques hors-circuit durant 1D6 tours

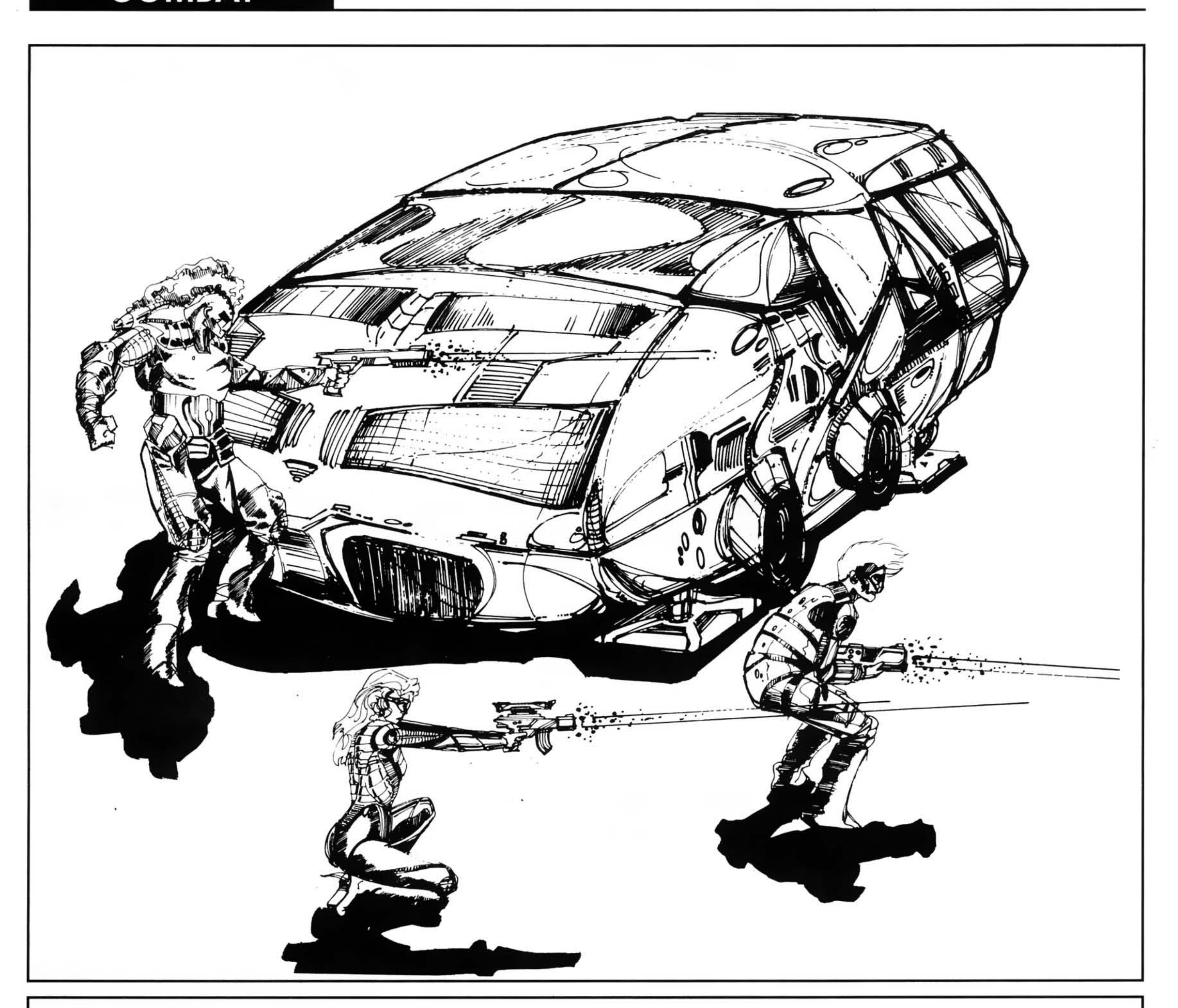
2 Pulsion Neurale, Si le personnage a des prises d'interface, des réflexes boostés ou autres installations du même genre, sa REF est réduite de 1D6/2 en permanence jusqu'à réparation.

3 Cyberaudio hors-circuit durant 1D6 tours

4 Mauvais fonctionnement d'un cybermembre: utilisation impossible durant 1D10 tours. Lancez 1D6 pour déterminer le membre, relancez si aucun membre cyber.
1-2 Bras droit
3 Jambe gauche
4 Jambe droite
5-6 Bras gauche

5 Crise Neurale totale! Le personnage se convulse, l'épilepsie dure 1D6/3 tours

6 Pas d'effet



FORMES D'ARTS MARTIAUX & BONUS DE SPECIALISATION

Style et difficulté	Poing	Pied	Bloc	Esquive	Projection	Immobilisation	Dégagement	Etranglement	Fauchage	Agripper
Karate (2)	+2	+2	+2	-	-	-	-	-	-	-
Judo (1)	-	-	-	+1	+3	+2	+2	-	+2	+2
Boxe (1)	+3	-	+2	-	-	-	-	-	-	-
Boxe Thaï (4)	+3	+4	+2	+1	-	-	-	-	-	-
Choi Li Fut (3)	+2	+2	+2	+1	+1	-	-	-	+2	-
Aikido (2)	-	-	+4	+3	+3	+3	+3	+1	+3	+2
Animal Kung Fu (3)	+2	+2	+2	-	-	-	-	-	+1	-
Tae Kwon Do (4)	+3	+3	+2	+1	-	-	-	-	+2	-
Savate (2)	-	+4	+1	+1	-	-	-	-	-	-
Catch pro. (1)	-	-	-	-	+3	+4	+4	+2	+4	+4
Capeoira (2)	+1	+2	+2	+2	-	-	-	-	+3	-

casse de voiture, ouvrant le feu à son tour avec son GA-1112 autocanon. Ripperjack s'éclipse dans la ruelle pour préparer une autre embuscade...

Ligne de tir et orientation

Vous pouvez attaquer lorsque vous faites face à votre cible et qu'aucun obstacle ne s'interpose. Vous percevez parfaitement tout ce qui se trouve à l'avant de vos épaules. Réferez-vous aux illustrations de champ dégagé et d'orientation page 97

Dommages

Les dommages dans FVS sont déterminés en lançant des groupes de dés à six faces. Si une règle indique " lancez 2D6 ", par exemple, vous devrez lancer deux dés à six faces, additionner les résultats et appliquer le total à la cible que vous attaquez. Si la règle avait mentionné " lancez 2D6+1 ", vous auriez dû lancer vos deux dés, additionner les résultats et ajouter 1 au total.

Nous avons assez créé de dégâts. Voyons à présent comment les appliquer.

"Classe FP 20. Tu peux marcher au travers des coups de feu, exactement comme les holos, génial..."

-Fixeur anonyme 2015

Localisation des coups

La première chose à faire pour appliquer les dégâts, est de voir où ils blessent. La plupart des attaques en combat sont faites à peu près au hasard; vous cherchez l'ouverture, votre adversaire commet une erreur et vous en profitez. Cela veut dire que sauf en cas de tentative de visée d'un endroit spécifique (et après avoir subis les pénalités correspondantes), vous devrez déterminer d'une manière aléatoire l'endroit où vous avez touché votre cible.

La section **localisation** de votre feuille de personnage dresse la liste de toutes les parties du corps. Sous chaque localisation se trouve une valeur comprise entre 1 et 10. Quand votre personnage est touché, lancez un D10. Le résultat détermine où il a été touché.

En utilisant cette règle, sachez rester logique. Par exemple, si un personnage est debout derrière un muret, un jet de 7 ou 8 (jambe gauche) est assez idiot. Ignorez le et relancez le dé.

Armure

L'armure est ce qui les empêche d'entourer les dégâts que vous venez juste de localiser. La *section protection* de l'armure (PA) se trouve directement en dessous de la section localisation. Notez-y les points d'armure pour chaque partie du corps protégée dans l'espace correspondant à cette partie du corps.

La Protection de l'Armure (PA) désigne l'aptitude de l'armure à absorber les dommages. Chaque type d'armure a sa propre valeur. Quand l'armure est touchée par une balle, les PA sont soustrait au total général des dommages subis

Les dommages restants sont alors infligés à la partie de la cible touchée. Si le total des dommages est inférieur a la PA, aucun dommage n'est infligé à la cible.

Exemple : *Ripperjack porte un blouson en kevlar de 18 PA. Une balle de 5.56 le touche à la poitrine pour 14 points de dommages. Les PA supérieurs aux dommages, absorbent le coup. Le coup suivant le touche pour 22 points de dommages. L'armure les réduit de 18 points et seulement 4 points sont infligés à Ripperjack.*

Superposer plusieurs armures : "Génial !" vous écriez-vous, enfilant à la hâte un T-shirt pare-balle, une veste pare-balle et un blouson en kevlar... Théoriquement, rien ne s'oppose à ce que l'on puisse superposer plusieurs armures jusqu'à en devenir invulnérable.

Eh bien non. Regardons la réalité en face. Si un flic de quartier pouvait ainsi s'emmitoufler sous plusieurs couches d'armure pour intervenir dans le cadre d'un appel pour trouble sur la voie publique, vous pensez bien qu'il le ferait. Mais il ne le fait pas, parce que ce n'est pas pratique. Voilà pourquoi.

En se harnachant de plusieurs gilets pareballes, on ne devient pas invulnérable, mais complètement immobile ! Bien que les armures modernes soient plus légères que les armures de plaques d'antan, elles restent très encombrantes et limitent la liberté de mouvement de celui qui les

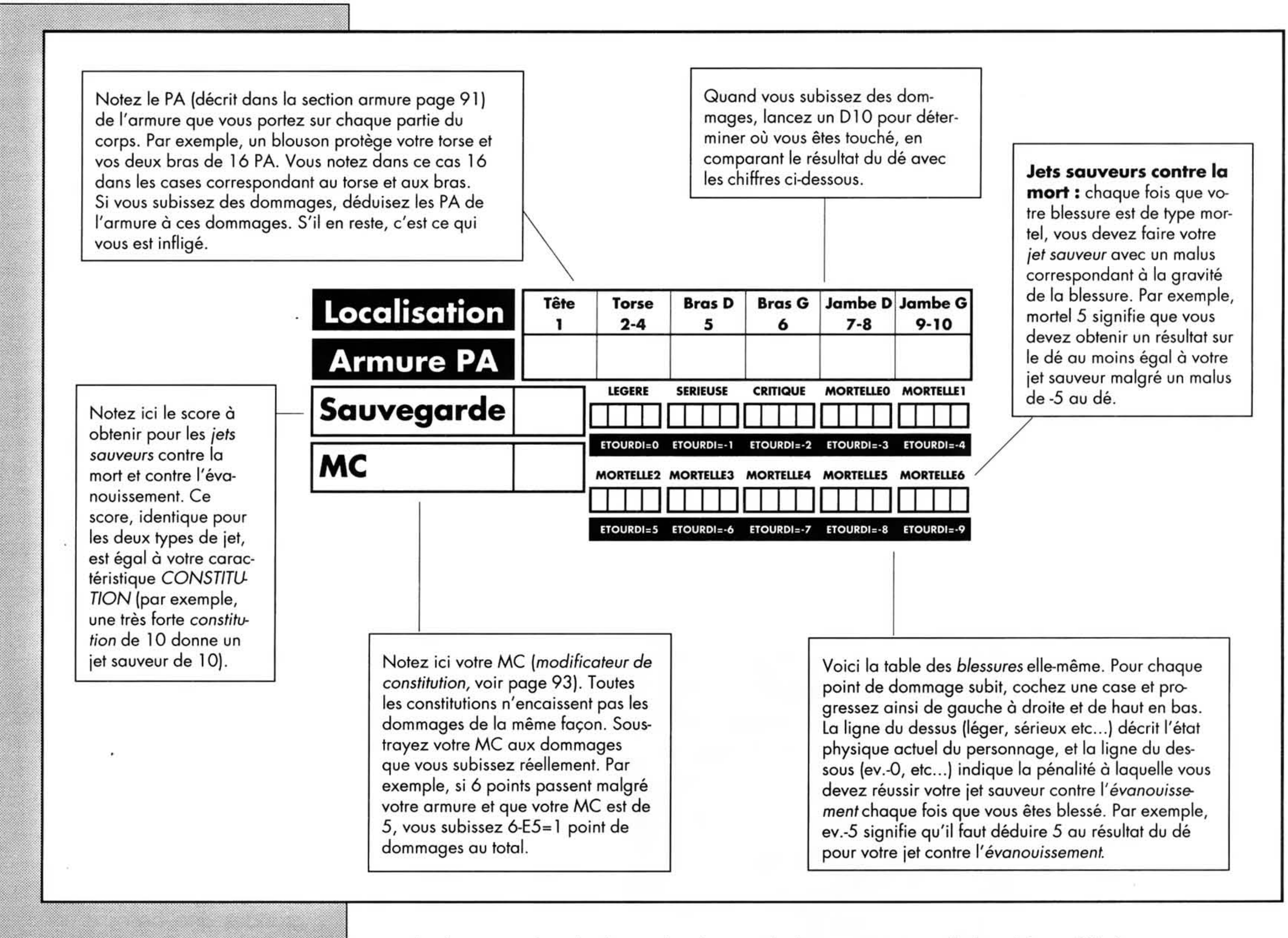
ARMURE

Dès à présent, éclaircissons quelques points concernant les armures. Lorsque nous parlons de PA, nous ne disons pas si la balle (couteau, masse, épée, etc...) a actuellement traversé l'armure. Ce que nous mesurons réellement est l'idée abstraite de savoir si des dégâts sont passés au travers. Cela peut ne pas être une balle ou une lame, mais plutôt des côtes endolories ou même des dégâts contondants mineurs provenant d'une batte de baseball.

En résumé, si l'armure a arrêté l'attaque, cela signifie que le personnage ne subit actuellement aucun dégât, peu importe de savoir où la balle a fini sa course. Bien sûr, si la protection arrête une balle de .357 tirée à bout portant, vous aurez quelques belles ecchymoses.

Le concept de perçage d'armure fonctionne aussi. Les chances de voir un couteau traverser une protection en kevlar sont plus grandes que celles d'une balle émoussée, et cela signifie que la majeure partie du couteau est plantée dans vos côtes. Les attaques avec percement d'armure sont mortelles car elles ne tiennent pas compte du plus grand avantage des armures modernes: la capacité de répartir la cinétique d'un impact sur une grande surface, ralentissant la balle et la stoppant avant qu'elle entre dans le corps.

Même les coups et les rayons énergétiques peuvent être stoppés par les armures modernes. Faites de feuilles de matériaux composites et de céramique, les armures tendent à résister aux attaques énergétiques et à absorber l'énergie cinétique.



porte. Les sangles, les boucles, les renforts et les pièces de plastique dur s'ajoutent pour restreindre le mouvement des bras, écorcher le torse et peser sur les jambes. Des protections style "bibendum" enfilées sur les bras rendent l'usage des armes très difficile, et des jambes pareillement protégées ne peuvent plus guère plier, grimper ou courir.

Balles blindées : il existe une autre raison au fait qu'une armure n'est pas le remède universel aux volées de plombs, et elle se nomme balle blindée. Ce sont des balles conçues pour centrer leur impact en un seul point, au lieu de l'étaler comme les autres balles. Elles ne causent pas autant de dommages qu'une balle standard en plomb ou une charge creuse (1/2 dommages normaux), mais percent les armures comme un couteau chauffé à travers du fromage. En conséquence, chaque fois que ce type de munitions est utilisé, les armures n'offriront qu'une protection correspondant à la moitié de leur PA.

Il en va de même pour les couteaux, les épées et les armes blanches en général. Les armures marquées » sans la table des armures divisent leur PA face aux armes tranchantes.

La meilleure solution lors d'un combat est de miser sur une armure aussi légère que vous puissiez vous le permettre, à moins que vous n'envisagiez de prendre une position statique ou d'affronter une puissance de feu très importante.

Usure des armures: une armure ne peut absorber indéfiniment les dommages. Une option consiste à utiliser le concept d'usure. Chaque fois que l'armure subit une attaque qui la perce (par exemple, une attaque dépassant ses PA), les PA sont diminués de 1 point. Quand le PA de l'armure atteint 0, l'armure n'offre plus aucune protection.

Mettez-vous à couvert

Il n'est pas nécessaire de vous promener en permanence avec un gros gilet pare-balle. Ce que vous pouvez trouver autour de vous constitue souvent la meilleure armure. Vous mettre à couvert vous permet de changer de position tout en laissant autre chose essuyer le feu adverse.

ABRIS COURANTS	PA
Muret	10
Mur de pierre	30
Arbre ou poteau	30
Mur de brique	25
Mur préfabriqué	10
Porte en bois	5
Porte, bois dur	15
Porte en acier	20
Pilier, soutien	35
Data term (TM)	25
Voiture, portière	10
Voiture blindée	40
Habitacle AV-4	40
Bloc moteur	25
Boîte aux lettres	35
Borne d'incendie	35
Puits	25

Modificateur de constitution

Vous devez soustraire le **modificateur de constitution** (MC) aux dommages que vous subissez malgré votre armure avant de les enregistrer sur la table de blessure. Ce modificateur varie en fonction de votre caractéristique constitution ; plus elle est haute, plus ce modificateur est bas. La liste des MC est donnée ci-dessous:

TABLEAU DES MC

Constitution	MC
Très faible	-0
Faible	-1
Moyenne	-2
Forte	-3
Très forte	-4
Surhumaine*	-5

*Uniquement possible avec de la cybernétique.

Par exemple: *admettons que vous subissez dix points de dégâts. Si vous étiez de constitution très faible, vous devriez subir la totalité des dix points. Mais avec une très forte constitution, vous ne prendrez (10-4=6) que six points de dégâts.*

La règle du mémorial A Swenson "*il faisait disparaître ses blessures comme par magie*". Occasionnellement, vous rencontrerez une situation où la combinaison de l'armure et du modificateur de constitution sembleront réduire les dégâts à 0 ou moins. **Un modificateur ne peut jamais réduire les dégâts à moins de 1 point, dans ces cas, le personnage subit automatiquement 1 point de dégât.**

Blessures

Ok, donc votre armure n'absorbe pas tous les dégâts et votre Modificateur de Constitution n'est pas suffisant pour faire disparaître le reste. Le moment est venu de prendre une blessure.

La section Blessure de votre feuille de personnage est utilisée pour enregistrer les dégâts. Pour chaque point de dommage qui vous est infligé, cochez une case en partant de la gauche vers la droite, et de haut en bas. La ligne supérieure (léger, sérieux, critique, mortel, etc...) indique l'état de santé actuel de votre personnage.

Effets des blessures

A un niveau de blessure LEGER, le personnage ne subit pas de pénalités pour les actions qu'il entreprend. Cela fait seulement assez mal ("C'est juste une égratignure...").

A un niveau de blessure SERIEUX, le personnage a -2 en REFLEXE pour toute action entreprise. Il est blessé, il saigne et est vraiment gêné.

A un niveau de blessure CRITIQUE, le personnage voit son REF, son INT et son SF réduits de moitié (arrondir par excès). Le personnage tient ses tripes d'une main et fait tout son possible pour rester dans la bataille.

S'il est blessé MORTELLEMENT, le personnage voit son REF, son INT et son SF réduits au tiers de la normale (divisez par trois et arrondissez par excès). La plupart des personnages sont à présent hors de l'action, et se consacrent tranquillement à leur agonie. Quel bordel.

Blessures Particulières

Perte d'un membre : si un personnage se voit infliger plus de huit points de dommages à un membre en une seule attaque, ce membre est sectionné ou réduit en bouillie de façon irrémédiable. Le personnage doit immédiatement faire un jet de sauvegarde contre la mort de niveau Mortel 0 (voir le jets contre la mort ci-dessous) en plus des autres jets de sauvegarde qu'il doit accomplir.

Blessures à la tête : le personnage meurt automatiquement.

Jets de Sauvegarde contre l'Evanouissement et le Choc.

Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts il doit faire un jet de sauvegarde contre les effets de la douleur, du choc, de la peur et de la perte de sang. C'est ce que vous pouvez voir dans les fusillades hollywoodiennes lorsque le mauvais mec est touché, titube, tombe et ainsi de suite, tout cela étant causé par la douleur et le choc (voir dans la marge page suivante l'article général concernant la fiction du *recul).*

FAIS LE AUX AUTRES, MAIS PROTEGE TON CUL

Souviens-toi, une protection ne signifie pas toujours une sécurité absolue. Si ta cible se cache derrière une porte en bois et que tu as un fusil, fonces et tires au travers de la porte; les pénalités pour tirer en aveugle ne te causeront pas de problèmes si tu te trouves à bout portant.

S'il est derrière une portière de bagnole, plus t'en tires, mieux c'est; il faut un bloc moteur pour arrêter une balle de gros calibre. Si tu pense qu'il se planque derrière la porte de l'appartement où tu vas pénétrer, fais un jet de perception pour voir de quel côté il se planque, puis tires dans le mur en pré-fabriqué.

Lorsque t'es dans la rue, fais gaffe à ne pas seulement savoir où trouver un abri, inquiètes-toi aussi de la protection qu'il te procure. Si le groupe de mecs se dirige vers toi, assures toi de pouvoir plonger derrière un Data Term, ils résisteront à l'impact d'une voiture. Sinon essayes de te planquer dans le caniveau, les bordures sont super si elles sont assez hautes.

Fais aussi gaffe à ta ligne de mire. Souviens toi que la protection est inopérante si le mec qui te vise est situé plus haut que toi. Et ne négliges pas les possibilités de protection que t'offre un tir de barrage; sûr que tu ne toucheras probablement pas à longue portée, mais le simple fait que ça soit possible lui fera baisser la tête.

Fais gaffe à tout ça, Punk. Les cimetières sont remplis des tombes des mecs qui ne m'ont pas cru.

RECUL

Ok, parlons un peu du recul. Tu sais, quand tu descends un mec et qu'il recule de trois mètres, les bras tournoyant comme les ailes d'un moulin à vent pour traverser finalement une fenêtre idéalement placée?

Malheureusement c'est un autre hollywoodisme. Pourquoi n'utilisons nous pas le recul? La faute en incombe à la troisième loi de Isaac Newton (Principe Action - Réaction). En fait si vous délivrez assez d'énergie pour faire voler un homme, la physique nous apprend que le mec qui tire vole lui aussi de trois mètreś. Et ce n'est pas le cas.

Un vrai flingue ne peut délivrer une telle énergie, la masse de la balle est trop faible. Par exemple une balle de Winchester .458 Magnum Super X délivre seulement 3141 F.p d'énergie directe à la sortie du canon (elle tombe à 800 après avoir parcouru les 500 premiers mètres). On peut délivrer plus d'énergie en touchant sa cible avec une paire de nunchakus.

Ok, de quoi causent les experts en armement lorsqu'il parlent de "puissance d'arrêt"? En fait cela représente la valeur des dégâts sur les tissus que l'arme peut provoquer lors de l'impact. Plus la balle est grosse et lourde, plus la déchirure et la souffrance sont importantes et plus rapidement la cible s'effondrera du fait du choc et des dégâts corporels.

Ce qu'est un jet de sauvegarde contre l'évanouissement et le choc est expliqué plus loin.

Le *jet de sauvegarde contre l'évanouissement et le choc* est une chose sérieuse, car il peut retirer un adversaire de la partie plus rapidement que les dégâts occasionnés par la blessure. Des officiers de police sont morts à cause du choc subis consécutivement à une blessure faite à la jambe par une balle de petit calibre (mais on ne fera pas endurer ça à votre personnage). D'autres personnes peuvent subir jusqu'à trente ou quarante blessures par balles et continuer à bouger durant une dizaine de minutes avant que leur cerveaune reçoive le message que leur corps leur envoie ("Hé! Bob, t'es mort!").

Le *jet contre l'évanouissement* est égal à la *Constitution de votre personnage moins* une pénalité basée sur la gravité de son niveau de *blessure actuel*.

MODIFICATEURS AU JET CONTRE L'EVANOUISSEMENT ET LE CHOC

Etat de la blessure	Pénalité
Léger	.0
Sérieux	-1
Critique	-2
Mortel	-3
Mortel 1	-4
Mortel 2	-5
Mortel 3	-6
Mortel 4	-7
Mortel 5	-8
Mortel 6	-9

Un échec signifie que le personnage est hors de combat. Vous pouvez vous même y ajouter des effets spéciaux.

TABLE DES EFFETS SPECIAUX HOLLYWOODIENS

Jet	Effet
1	Crie, ses bras s'agitent comme les ailes d'un moulin à vent, chute.
2	Se disloque comme une poupée de chiffon.
3	Tourne sur lui-même, chute.
4	Etreint sa blessure, chancelle puis tombe.
5	Observe stupidement sa blessure, puis tombe.
6	S'affaisse sur le sol, gémit.

Un personnage peut revenir à lui en réussissant un jet durant les tours ultérieurs.

Très important : jets contre la mort

A moins que vous n'ayez reçu une blessure mortelle, votre personnage ne risque pas la mort. Il doit seulement réussir son jet sauveur contre l'évanouissement pour rester conscient. Mais si la blessure est de type MORTEL, il peut en mourir. Pour déterminer s'il reste en vie, faites un jet sauveur contre la mort. Un autre jet est nécessaire pour chaque tour où le personnage ne reçoit aucun traitement.

La plupart des personnages sont à présent hors d'action, et se consacrent tranquillement à leur agonie. Quel bordel.

Tout comme un jet contre l'évanouissement, un jet contre la mort s'effectue en lançant un D10. Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre caractéristique Constitution, en déduisant le niveau de gravité de la blessure à votre score de base. Le niveau de gravité des blessures mortelles s'échelonne de 0 à 8.

Exemple : Hargan est très résistant et subit une blessure de type MORTEL 4. Il doit obtenir un jet inférieur ou égal à 10-4=6 pour rester en vie.

Vous devez faire un autre jet chaque tour pour déterminer si vous survivez jusqu'au prochain. Avec un jet réussi, vous y arrivez. En cas d'échec, le personnage mourra à la fin du tour pendant lequel le jet a été tenté.

Tôt ou tard, vous perdrez à ce petit jeu et le personnage mourra. Sa seule chance de s'en sortir c'est la **stabilisation.**

Stabilisation : si un autre personnage (vous ne pouvez pratiquer aucune intervention chirurgicale sur vous-même) possède quelque compétence en technique médicale, il ou elle peut tenter de stabiliser la condition physique de votre personnage. La stabilisation signifie que le personnage ne perd plus de sang, que ses blessures majeures sont rendues stationnaires par l'usage de drogues, de chirurgie de fortune et de pansements. Un personnage stabilisé n'a plus besoin de faire de jet contre la mort à chaque tour. N'importe qui, à l'exception du patient, peut tenter de stabiliser un personnage mortellement

blessé. Cela ira simplement plus facilement si le personnage possède quelques connaissances médicales. Beaucoup plus facilement.

La stabilisation s'effectue comme toute autre action à Cyberpunk. Le médecin additionne sa compétence Technique Médicale + TECH + 1D10 et tente d'obtenir un résultat supérieur ou égal au niveau de difficulté. Par exemple Ripperjack a subis 20 points de dégâts, le plaçant dans un état de niveau Mortel 1. Le stabiliser nécessitera un jet de 20 ou plus. Une fois stabilisé, le personnage n'est plus en danger de mort, à moins qu'il ne subisse une autre blessure. A ce moment, tout ce bordel recommence...

Les chances de succès de la stabilisation peuvent être augmentées grâce aux modificateurs suivants, à additionner au résultat du jet.

Modificateurs de stabilisation

Avantage	**Bonus au jet**
Hospitalisation	+5
Ambulance Trauma Team	+3
Caisson de léthargie	+3

Supposons que vous réussissez votre jet, vous survivrez pour combattre à nouveau. Si vous ratez, pas de problème, les Banques d'Organes sont faites pour ça. Quoi qu'il en soit, pour en savoir plus sur les soins ou la revente d'organes, consultez le chapitre sur le Trauma Team.

Faire un jet d'attaque

Cette section couvre les bases à connaître pour faire une attaque. Elle est séparée en deux parties : les armes à distance et le combat de mêlée.

Armes a distance

Les armes à distance sont tout ce qui est tiré ou lancé à distance vers une cible.Pour effectuer une attaque à distance (revolvers,arcs, objets lancés, etc...), vous devez faire un jet combinant :

REF+compétence de l'arme+1d10

supérieur ou égal à une variable de toucher spécifique, en fonction de la distance vous séparant de votre cible.

Variables de toucher

Bout Portant	0
Courte portée	15
Moyenne portée	20
Longue portée	25
Portée Extrême	30

Définition de distance

Bout portant: l'arme est en contact physique avec la cible et touche automatiquement, faisant le maximum de dommages.

Courte portée : l'arme est utilisée à un quart de sa portée définie dans la liste.

Moyenne portée : l'arme est utilisée à la moitié de la portée définie dans la liste.

Longue portée : l'arme est utilisée à la portée définie dans la liste.

Portée extrême : l'arme est utilisée à deux fois la portée définie dans la liste.

Modificateurs

En faisant votre jet, vous devez tenir compte de tout **modificateur** correspondant à la situation de combat. Il existe des modificateurs de cible, de visée, d'arme, de tir, de position et de déplacement, détaillés page 89.

Succès critique

Sur un 10 naturel, vous obtenez un succès critique. Relancez un D10 et additionnez le résultat à votre premier jet.

Echec critique

Sur un 1 naturel, vous obtenez un **échec critique**. Relancez un D10 et soustrayez le résultat à votre premier jet. Si le résultat final est inférieur à 1, vérifiez les conséquences sur la table des échecs critiques page 33.

Les échecs critiques peuvent avoir des conséquences variées. Avec des armes, ils peuvent causer l'enrayement ou le long feu.

Les **armes automatiques** sont plus susceptibles d'entraîner un échec critique et s'enrayeront automatiquement suivant la gravité de l'échec et la fiabilité de l'arme.

TABLE DE FIABILITE

Arme	**Enrayement à**
Très fiable	-5 ou moins
Standard	-3 ou moins
Peu fiable	-1 ou moins

"Ce soir le résultat du tirage du loto corporel vient juste de commencer. Dans la partie sud de la Combat Zone, 13. A North Highland et dans le district de l'université, 4. Et voici qu'on apprend qu'un avion léger vient de s'écraser à l'aéroport de Night City Metro, il n'y a pas de survivants. Les gagnants de ce soir sont..."

Réparer une arme enrayée demande 1D6 tours.

Armes Automatiques

Il existe trois façons de se servir des armes automatiques. Le **mode semi-automatique** est utilisé pour tirer de courtes rafales sur une même cible à n'importe quelle distance. Le mode **automatique** est utilisé pour arroser en longues rafales plusieurs cibles à courte portée. Le **tir de barrage** est utilisé pour forcer un adversaire à rester à couvert sous peine de prendre un pruneau. Chaque mode a ses avantages et ses inconvénients au combat, et le guerrier de la rue expérimenté sait quelle technique utiliser pour chaque cas de figure.

"J'ai fait la guerre. J'aime les pruneaux. Un max de pruneaux."

-Dr Halman Thompson, DMS News

Mode semi-automatique

Le mode semi-automatique est un dispositif disponible sur la plupart des armes automatiques, permettant d'économiser les munitions et d'augmenter la précision du tir. Le mode semi-automatique vous donne un bonus de +3 au toucher pour certaines portées. L'attaque s'effectue comme une seule action. Si elle réussie, lancez 1D6/2 pour déterminer le nombre de balles qui touchent la cible. Cette technique ne peut être utilisée que contre une seule cible.

Mode semi-auto= +3, courte et moyenne portée seulement

Mode Automatique

Cette attaque donne de meilleurs résultats pour arroser de nombreuses cibles ou pour s'assurer qu'une seule cible est tout à fait morte. Une arme tirant en rafales automatiques est un véritable bronco ruant, difficile à maintenir sur une cible éloignée de plus de quelques mètres. Il est impossible d'utiliser une mire ou de viser. Conclusion: la portée est un élément critique pour la technique automatique.

L'option rafale automatique se base sur la cadence de tir (CdT) de l'arme. Si vous attaquez plus d'une cible à la fois, divisez la cadence de tir de l'arme par le nombre exact de cibles (ajustez par défaut), puis faites un jet individuel pour chaque cible.

REGLES DE TIR AUTOMATIQUE
A courte portée
Pour chaque rafale de dix balles, ajoutez 1 à votre total d'attaque.

Aux autres portées
Pour chaque rafale de dix balles, soustrayez 1 à votre total d'attaque.

Pour chaque point supplémentaire au delà du score nécessaire pour toucher, une balle touche la cible, jusqu'à atteindre la Cadence de Tir de l'arme.

Nombre de coups au but > points chances de toucher.

Tir de barrage

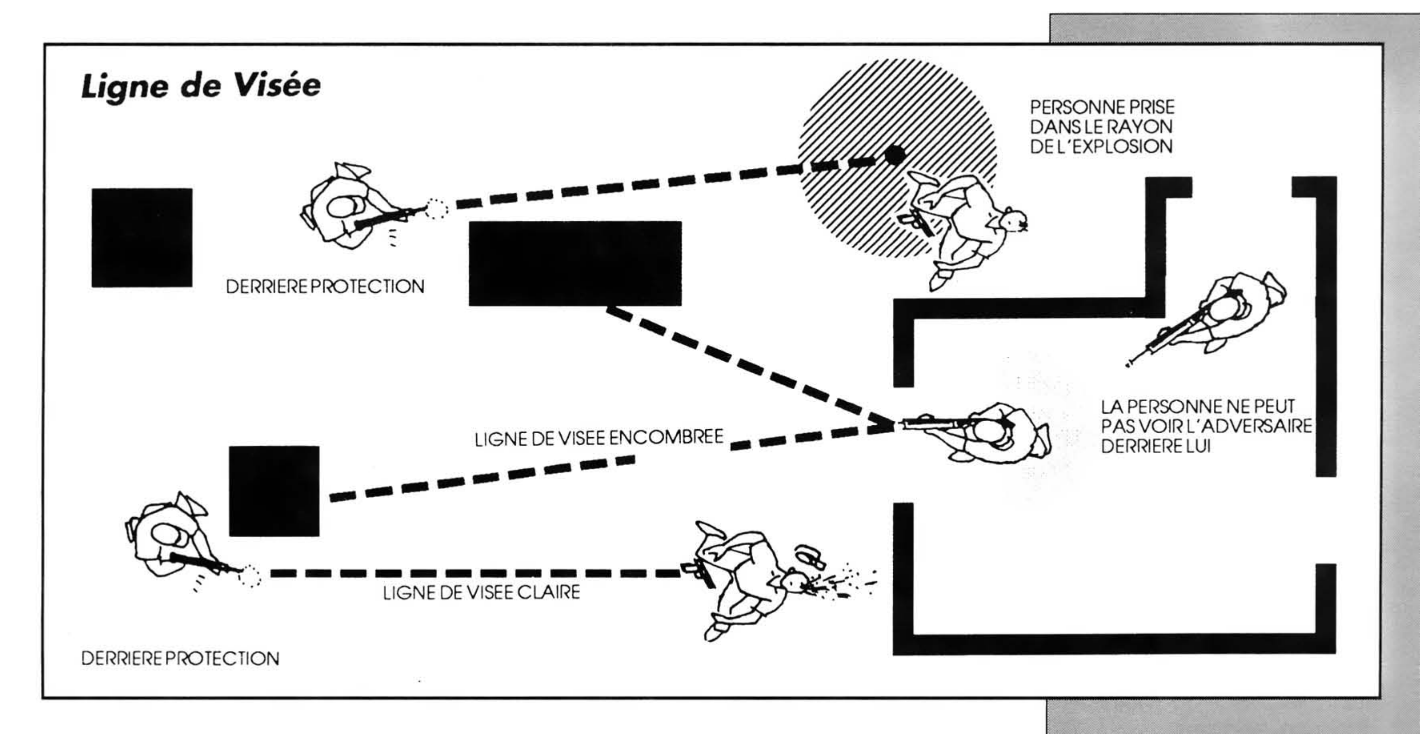
Le tir de barrage est utiliser pour couvrir toute une zone (appelée zone de tir), rendant sa traversée hasardeuse. Toute cible entrant dans cette zone ou la traversant pendant l'attaque doit faire un jet "sauveur" contre les balles en additionnant Athlétisme + Réflexe + 1D10. Le résultat de ce jet devant être supérieur ou égal au jet sauveur de la cible. Un échec signifie que la cible est touchée par une balle, localisée au hasard.

Le jet sauveur de la cible est déterminé en divisant le nombre de balles tirées par la largeur de la zone de tir.

Exemple : *64 balles tirées dans un espace de 2 mètres exigent de réussir un jet sauveur de 32 ou plus. 64 balles tirées dans un espace de 5 mètres exigent de réussir un jet sauveur de 12 ou plus.*

Jet sauveur= nombre de balles divisé par la largeur de la zone de tir en mètres

Vous pouvez superposer les zones de tir de plusieurs armes, divisant le nombre total de balles pour déterminer le jet sauveur. Par



exemple, deux Uzis avec une CdT de 32 arrosent une même zone de 64 balles.

Deux règles apparaissent immédiatement concernant le tir de barrage. Premièrement, il n'est efficace que si vous pouvez tirer BEAUCOUP de balles dans un espace restreint. Cela signifie que des équipes devront coordonner leurs actions et tirer en même temps dans la même zone afin d'y placer un maximum de balles. Deuxièmement, l'espace ainsi couvert doit être étroit (la largeur minimum d'une zone de tir est de 2 mètres).

Armes à distance inhabituelles

Il existe des armes anti-émeutes ou utilisées pour des missions discrètes et d'autres situations où tuer n'est pas la seule alternative ou lorsque vous voulez descendre tranquillement un nombre limité de personnes.

Air comprimé

Ce sont des versions sophistiquées des Paintball des années 1990. Les armes à air comprimé peuvent être chargées avec du poison, des marqueurs à peinture, différentes drogues ou de l'acide.

Peinture : dommages de vaporisation uniquement. Les coups à la tête ont 5 chances sur 10 d'aveugler la cible pour 3 rounds avec de la peinture dans les yeux. Les capsules pénétrant directement dans les yeux ont 4 chances sur 10 d'endommager l'oeil irrémédiablement.

Poisons & drogues : pour en éviter les effets, la victime doit effectuer un jet sauveur, déduisant la virulence de la toxine (ci-dessous) à son jet sauveur.

EFFETS DES POISONS ET DES DROGUES

Type	Effet	Dégâts
Hallucinogène	Confusion	-4 INT
Soporifique	Sommeil*	Aucun
Biotoxine I	Mort	4D6
Biotoxine II	Mort	8D6
Gaz neuroleptique	Mort	8D10

* Demi effet si mélangé, -2 à toutes les caractéristiques.

Acide : l'acide cause 1D6 points de dommages par capsule. Bien que l'armure puisse absorber ces dommages, l'acide va s'attaquer à l'armure et en réduire la PA par le résultat du D6 chaque tour. L'effet de l'acide agit durant 3 tours.

Exemple : *Ripperjack touche une armure de 15 PA avec deux capsules. IL lance 2D6 pour un total de 7 points de dommages. Le premier tour, la PA de l'armure est réduite à 8 PA. Le tour d'après, elle est réduite à 1. Le tour suivant, 6 points traversent l'armure et brûlent la chair de la cible.*

Incapacitants

Les incapacitants exigent de la cible qu'elle fasse un jet sauveur contre l'évanouissement (voir jets sauveurs, page 94). Ce jet sauveur est réduit de -2 pour chaque coup touchant dans une période de 3 tours.

FAIT LE AUX AUTRES, PUIS CRACHE UN COUP

Tu n'as pas besoin de descendre ce Cyberpsycho de 200 Kg avec un pistolet. Tires d'un toit puis disparaît. Utilise un puissant fusil à lunette pour liquider cet Euro-Solo. Tends un mono-filament entre deux bornes puis mets au défi ce gang de nomade de te rattraper.

En bref, n'affronte jamais de face quelque chose que tu peux faire plus tranquillement ou moins dangereusement.

Faites gaffe vous les Maîtres de Jeu. Ils vont utiliser ces ruses contre vous.

Maintenant vous êtes prêts à les recevoir.

Fléchettes et armes hypodermiques

Les armes hypodermiques peuvent être chargées avec des drogues ou des toxines. Chaque coup au but cause 1D6/2 points de dommages, plus les effets de la drogue ou du poison utilisé (voir armes à **air comprimé** ci-dessus).

Armes a liquides

Les armes à liquides peuvent être chargées avec des drogues ou des acides. Les effets sont similaires à ceux des munitions des armes à **air comprimé** (au dessus), chaque "giclée" équivalant à deux capsules.

Arcs, arbalètes, lances et shurikens

Bien que peu fréquentes, les armes archaïques telles que les **arcs**, les **arbalètes**, les **lances** et les **shurikens** sont disponibles dans les années 2000. Ces armes sont soit lancées (utilisant la compétence de lancer du personnage pour les shuriken, fléchettes, couteaux et lances), soit tirées (utilisant la compétence Tir à l'arc du personnage).

Armes à rayonnement

Les armes à rayonnement comprennent les **lasers** et les armes à **micro-ondes**. Les armes à rayonnement puissantes sont rares à Cyberpunk (1 chance sur 10 de disponibilité chez les grandes Corporations et/ou les gouvernements).

Lasers

Les lasers sont munis d'alimentations rechargeables causant un total de 10D6 de dommages. Un seul tir peut décharger de 1D6 à 5D6 points de dommages suivant le réglage, jusqu'à ce que les 10D6 aient été utilisés. Les lasers se rechargent sur les prises de courant domestiques au rythme de 1D6 par heure.

***Exemple :** Ripperjack a récupéré récemment un laser sur un vigile d'Arasaka. Il peut utiliser 10D6. Il règle le rayonnement sur 5D6 et fait feu. A cette puissance, il ne pourra retirer qu'une seule fois avant de recharger.*

Micro-ondes

Les micro-ondes s'utilisent comme les autres armes à distance, causant 1D6 points de dommages par brûlure. De plus, toute cible se trouvant à un mètre du rayonnement doit faire un jet sur la table des aires d'effet pour déterminer s'il y a des effets secondaires électriques pour tout cyberéquipement exposé. Les cyberéquipement blindés ne subissent aucun effet secondaire électrique.

EFFETS SECONDAIRES DES MICRO-ONDES

1	Panne cyberoptique pour 1D6 tours
2	Secousse neurale ! Si le personnage possède des prises interfaces, un booster de réflexe ou d'autres équipements similaires, son REF est réduit de 1D6/2 de façon permanente jusqu'à la réparation.
3	Panne cyberaudio pour 1D6 tours
4	Mauvais fonctionnement d'un cybermembre : membre inutilisable pour 1D10 tours. Lancez 1D6 pour déterminer le membre atteint, ou relancer si vous ne portez aucun cybermembre 1-2 Bras droit 3 Jambe gauche 4 Jambe droite 5-6 Bras
5	Effondrement neural total ! Le personnage a une crise épileptique pour 1D6/3 tours.
6	Aucun effet.

Armes à aire d'effet

Les armes à aire d'effet arrosent plusieurs cibles d'une gerbe de balles, de flammes, de déflagration ou de gaz. Les armes à aire d'effet incluent les fusils à pompe, les grenades et les explosifs, les lance-flammes, les missiles et les roquettes, les obus de mortiers, les mines et les grenades propulsées par roquette (GPR).

Les attaques sont effectuées normalement, avec l'aire d'effet centrée sur la cible désignée. Tout ce qui se trouve dans la limite de l'aire d'effet subit des dommages également. Si la cible est manquée, le point d'impact précis du centre de l'attaque doit être déterminé en utilisant la **Table des Grenades**. Chaque carré de cette table représente une zone de 1 mètre carré. Lancez un D10 et placez l'impact à l'intérieur de la zone de 1m x 1m déterminé par le résultat du dé. Une fois l'impact localisé, toute cible se trouvant dans l'aire d'effet subit des dommages. Une grenade peut se lancer à une distance maximum égale à la CON du lanceur X10 en mètres.

Fusils à pompe

Les fusils à pompe sont considérés comme des armes à aire d'effet, propulsant une nuée de grains de plomb appelée gerbe. La largeur de la gerbe est basée sur la distance séparant l'attaquant du défenseur. Toute cible située



dans la trajectoire entre l'attaquant et la cible sélectionnée est considérée comme incluse dans l'aire d'effet. Note: si quelque chose se trouve entre le fusil et la cible visée, les endroits situés derrière cet objet sont considérés comme non affectés par les effets du coup de feu

TABLE DES FUSILS A POMPE

Portée	Gerbe
Courte	1 mètre
Moyenne	2 mètres
Longue	3 mètres

Toute cible dans la gerbe subira 4D6 points de dégâts.

Exemple : *Ripperjack décharge son fusil à pompe sur deux Boosters se trouvant à moyenne portée (gerbe= 2 mètres). Il descend le premier Booster du premier coup. Le second Booster, cependant, se trouve distant de 1 mètre du premier, et la nuée de plomb l'atteint également. Tous deux subissent les dégâts.*

Les fusils à pompe sont très efficaces quand la visée a peu d'importance. Par exemple, dans un couloir de 1,80 m, une cible n'aura aucune chance d'échapper aux dommages, quels que soient ses réflexes. Cependant, les fusils à pompe sont limités à des portées relativement courtes et ne font pas de gros dégâts par plombs isolés.

"Hé mec, t'as besoin d'une vingtaine d'incendiaires et d'une paire de frags, hein? Pas de problèmes."

Fusils à pompe automatiques : une des armes les plus vicieuses dans cette famille d'armes à feu est le **fusil à pompe automatique**. Au combat, vous pouvez effectuer autant d'attaques que l'indique la cadence de tir de l'arme en mode automatique. Chaque tir doit être distant d'un mètre du précédent. Chaque attaque subit un malus de -2 pour chaque tir suivant le premier. Cependant, quand cela signifie que vous pouvez tirer cinq nuages de plombs de 2 mètres de diamètre chacun dans un espace donné, un malus de -4 ou -6 n'est pas cher payer... Les fusils à pompe automatiques sont lents, encombrants et peu précis, mais sont diaboliquement meurtriers dans des combats à courte portée.

Exemple : *Ripperjack ouvre le feu de son CAWS (CdT= 10), tirant cinq fois. Il subit un malus de -4 à son jet d'attaque en agissant ainsi. Il centre ses tirs dans un couloir de 5 mètres, à 1 mètre d'intervalle. Le couloir devient le paradis du hamburger.*

Grenades

Les grenades se présentent sous différentes variétés : **fragmentation, incendiaires, étourdissantes, aveuglantes, sonores et gaz**. Chaque variété a son aire d'effet propre, généralement comprise entre 2 et 5 mètres. Grenades et explosifs peuvent être reliés à des minuteries, des détonateurs radio, des déclencheurs à ressort ou des détonateurs à retardement. Toutes ces variétés sont également disponibles en version propulsée par des fusils, et sont décrites dans la **Table des Armes à Aire d'Effet et Grenades** page 89. Tous les types de lance-grenades ont une portée maximum de 300m.

FAIS LE AUX AUTRES? PUIS COUPES LES CARTES

Faites toujours en sorte que vos ennemis entrent dans votre jeu. Attirez les pour qu'ils vous poursuivent. Trouvez un endroit d'où vous pouvez les voir venir. Si c'est nécessaire, faites des provisions de nourriture et de munitions en vue d'une longue attente.

Les supers punks ont toujours une douzaine de planques. N'allez jamais à la même, ou une nuit, vous ferez du crawl sur votre matelas et BOUM! (voir page 100). Mais soyez sûr de pouvoir vous enterrer si nécessaire.

Un bon truc est de faire votre meilleure planque sur le territoire du pire ennemi de votre adversaire; disons, se cacher d'Arasaka au milieu d'un camp d'entraînement de mercs.

Laissez leur faire le boulot.

FAITES LE AUX AUTRES, PUIS DEBARRASSEZ VOUS DES CORPS

Des mecs aux fesses? Il y a un truc. Avant d'aller au devant des ennuis, plantez quelques claymores sur votre route de replis, planquez-les sous des détritus ou de la poussière et marquez l'endroit avec un boîte de conserve ou toute autre chose de ce genre. Lorsque vous faites retraite, vous esquivez les mines et vous laissez les connards à vos trousses traverser la ligne.

BOUM

Un autre truc de l'école des joyeux traitres et autres assassins. Une situation bloquée ? Vous ne pouvez pas les faire sortir et ils ne vous laissent pas entrer ? Distrayez-les le temps que vos copains piègent les portes et les fenêtres avec des claymores. Puis, partez.

Ils finiront bien par sortir.

BOUM

Celle-là est gratuite. Fatigué de traquer dans les rues ce tueur vicelard? Trouvez où il dort. Déposez une mine sous son matelas (sympa non?), prenez garde a fixer le câble de la mine à une extrémité fixe. Qu'il s'assoie sur le matelas, ou qu'il le soulève pour trouver des pièges.

Trop tard.

BOUM

Grenades à gaz : les gaz diffèrent des autres grenades a aire d'effet dans le fait qu'ils se propagent. Si vous utilisez des gaz, précisez le point d'impact. Toute cible se trouvant dans un rayon de 3 mètres est immédiatement affectée.

Au tour suivant, déterminez dans quel sens souffle le vent en refaisant un jet sur la table des aires d'effet. Toute cible se trouvant entre la première et la seconde aire d'effet doit faire un jet sauveur contre le gaz, ainsi que toute cible se trouvant directement sur la trajectoire de la première à la seconde aire d'effet. Au troisième tour, le gaz se dissipe.

Les grenades à gaz ont des effets mortels ou incapacitants. Pour en éviter les conséquences, le personnage doit faire un jet sauveur. L'armure ne protège pas (bien que les filtres ou les masques à gaz le fassent). Sur un jet de sauvegarde réussi, il ne subira que les demi-dégâts (un -2 au REF devient -1, 4D6 sont réduits à 2, etc...)

EFFETS DES GAZ

Type	Effet	Dégâts
Nausée	Malaises	-4 REF
Lacrymogène	Pleurs	-2 REF
Soporifique	Sommeil *	Aucun
Biotoxine I	Mort	4D6
Biotoxine II	Mort	8D6
Neuroleptique	Mort	8D10

* Demi effets si mélangé, -2 à toutes les caractéristiques.

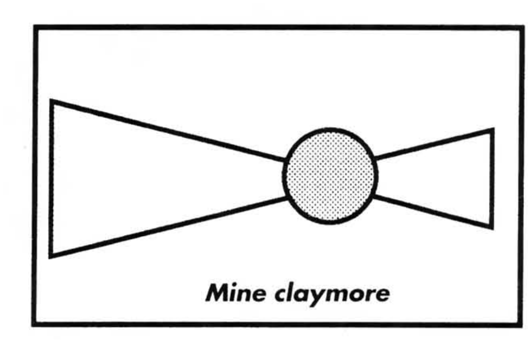
Lance-flammes

Les lance-flammes ont des effets similaires aux autres armes à aire d'effet, sauf en un point : ils peuvent être utilisés en balayage d'un point à un autre. Si vous utilisez un lance-flammes, vous devez préciser votre point de départ et votre point d'arrivée. Faites un jet sur la table des aires d'effet pour déterminer ces deux points, et vérifiez si vous touchez une cible pendant le balayage. Tout ce qui se trouve entre le premier et le second point du balayage est enflammé. Utiliser ces armes requiert la compétence Armes Lourdes. Les lance-flammes en version cyberarmes requièrent par défaut la compétence Arme de poing.

Mines

Il en existe deux sortes : les mines terrestres anti-chars et les mines "claymore" anti-personnelles. Une **mine terrestre** sert à stopper des véhicules ou d'autres objets très lourds. Elle est détectée très facilement par un senseur magnétique (7 chances sur 10). Vous marchez dessus et ça explose. Simple. Elles font 4D10 points de dégâts.

Une mine **claymore** sert à stopper des fantassins et pas des véhicules. Elle peut être déclenchée par des ressorts, des retardateurs ou des poussoirs. Elle a une aire d'effet en forme de montre. Les dimensions du cône de destruction frontal sont de 10 m de large pour 75 m de long; et 2 m de large sur 7 m de long pour l'arrière. Les deux cônes se rejoignent en un cercle de 2 m de large. Elles font 4D10 points de dégâts.



Mine claymore

Grenades propulsées par des roquettes

Les grenades propulsées par des roquettes (GPR) forment une classe hybride de grenades propulsées, bénéficiant d'une plus longue portée de tir et d'une meilleure précision. On se les procure aussi beaucoup plus facilement que les missiles. A l'exception du Armbrust GPR, toutes ont le désavantage de la flamme de recul, les rendant inutilisables dans un espace confiné. Tirer des GPR avec un lance grenades ou une arme d'épaule requiert la compétence *Armes Lourdes*. Elles font 6D10 points de dégâts

Missiles et roquettes

La classe des missiles et des roquettes comprend les missiles guidés par radar ou système optique, les mini roquettes les lance-roquettes à épaule. Utiliser ces armes requiert la compétence *Armes Lourdes*, et elles sont considérées comme des GPR avec une portée plus longue et des aires d'effet plus importantes. Les dégâts sont variables.

Explosifs

Les explosifs ont ceci de particulier que plus la charge est importante, plus l'aire d'explosion augmente. Les quantités d'explosifs ont été définies en unités. Une unité de TNT représente un bâton; une unité de plastic représente une once, etc...

PORTEES DES EXPLOSIFS

Explosif	Unité	Aire d'effet
Semtex	1 once	15m
C6	1 once	10m
TNT	1 bâton	3m

Prenez en compte l'aire d'effet d'une unité de l'explosif utilisé et multipliez la par le nombre total d'unités employées. Les dommages sont subis par le corps entier et non par localisation.

Exemple : Ripperjack fixe quatre bâtons de TNT ensemble et jette le tout dans une ruine 10 mètres plus loin. Un bâton a une aire d'effet de 3 mètres et les 4 de 4x3=12 mètres. Ripperjack est pris dans l'explosion qu'il a lui-même déclenchée et subit de graves dommages. Mauvais calcul, Ripperjack.

Cocktails Molotov

Les cocktails molotov sont l'arme favorite des prétendus terroristes et de ceux qui disposent d'essence, de bouteilles et de vieux chiffons autour d'eux. Un seul molotov couvre un mètre pour chaque litre de combustible utilisé (une bouteille standard de boisson non alcoolisée couvre environ 2 mètres). Les dommages subis (2D10) sont généraux et non localisés.

Armes de mêlée

Les armes de mêlée incluent les **gourdins, couteaux, haches, tronçonneuses, masses de chantier, monokatanas et monocouteaux, chaînes monomoléculaires, cyberbêtes, gants de combat, éventreurs, griffeurs, les armes d'arts martiaux et les attaques à mains nues.**

Les attaques de mêlée se distinguent des attaques à **distance** par le fait que vous affrontez une personne à la place d'une cible. La formule pour calculer une attaque de mêlée est:

REF de l'attaquant + compétence + 1d10 contre REF du défenseur + compétence + 1D10

Les arts martiaux, l'escrime, la mêlée, l'esquive ou l'athlétisme peuvent être indifféremment utilisés suivant la situation et le jugement du Maître de Jeu.

Arts martiaux et lutte

Les attaques de **Lutte** et d'**Arts Martiaux** diffèrent des autres attaques de mêlée car elles peuvent être portées de nombreuses manières différentes. Vous pouvez choisir:

Poing: cause 1D6/2 + modif. de dommages.

Pied: cause 1D6 + modif. de dommages.

Blocage/parade: stoppe ou absorbe les dommages

Esquive: -2 au jet d'attaque de l'assaillant

Désarmer: un jet réussi permet de faire lâcher son arme à l'adversaire

Projection: l'adversaire est projeté au sol, subissant 1D6 + modif. de dommages, et jet sauveur contre évanouissement à -2

Immobilisation: clé ou prise douloureuse. L'adversaire est contrôlé s'il ne se dégage pas

Dégagement: un jet réussi permet de se dégager

Etranglement: suit une immobilisation ou un contrôle de l'adversaire qui subit 1D6 points de dommages par tour

Fauchage: déséquilibre l'adversaire et le fait chuter. -2 à sa prochaine attaque. +2 à la vôtre.

Contrôle: prise de garde ou immobilisation temporaire vous permettant de tenter un étranglement ou une immobilisation comme prochaine action.

Arts Martiaux : Les arts martiaux sont des formes traditionnelles de combat à mains nues qui ont été développées pour être plus efficaces que la lutte régulièrement employée.Toutes les techniques d'arts martiaux ont des **attaques spécifiques** qui reflètent la particularité de chaque voie. Quand une attaque spécifique est portée, comme un coup de pied en Karaté, le personnage a un bonus de +2 à +4 suivant l'art martial qu'il pratique.

Par exemple, le Karaté offre les avantages suivants:

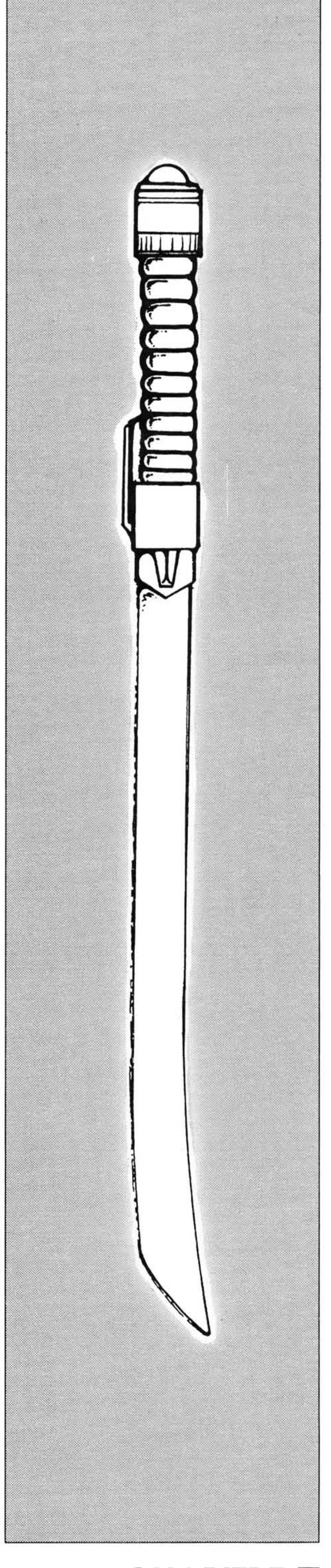
Poing . . . . +2
Blocage/parade . . . . +2
Pied . . . . +2

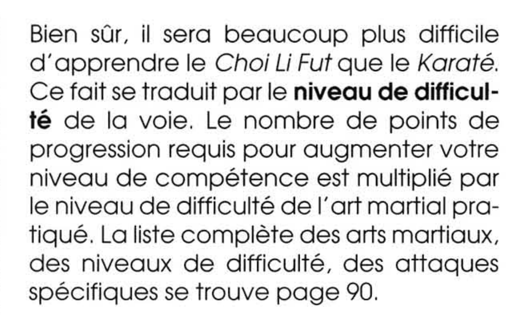
Un *maître en Karaté* pourrait porter d'autres attaques, mais connaît mieux ces trois-là.

Un maître en Choi Li Fut dispose de:

Poing . . . . +2
Blocage/parade . . . . +2
Pied . . . . +2
Projection . . . . +1
Esquive . . . . +1

Ce qui le rend plus versatile que notre maître en Karaté.





Bien sûr, il sera beaucoup plus difficile d'apprendre le *Choi Li Fut* que le *Karaté*. Ce fait se traduit par le **niveau de difficulté** de la voie. Le nombre de points de progression requis pour augmenter votre niveau de compétence est multiplié par le niveau de difficulté de l'art martial pratiqué. La liste complète des arts martiaux, des niveaux de difficulté, des attaques spécifiques se trouve page 90.

Dommages: Les arts martiaux sont plus meurtriers que la lutte. Quand vous les utilisez, vous additionnerez aux dommages votre niveau actuel dans l'art pratiqué en plus des bonus de dégâts.

Esquive
Le défenseur peut tenter d'**esquiver** des attaques de mêlee en annonçant son intention d'esquiver dès le début du tour. Cela donnera une pénalité de -2 à toutes les attaques faites contre lui durant ce tour. Toutefois, toutes les actions que le défenseur fera dans ce tour subiront une pénalité de -3 pour chaque action.

Esquive= -2 au jet de l'attaquant, -3 a toutes les autres actions du défenseur.

Parer
Les défenseurs peuvent aussi choisir de **parer** les attaques de mêlee et de corps à corps, en annonçant leur intention de PARER au début du tour. Ils doivent spécifier quelle partie du corps ils protègent et avec quoi. Les dégâts sur ces zones sont absorbés en priorité par l'objet utilisé dans la parade.

Les épées et autres armes blanches peuvent être utilisées pour parer *sans* subir de dommage, mais un jet sauveur (9 ou moins sur le D10) est nécessaire pour qu'elles ne se brisent pas. Toute autre action entreprise par le défenseur s'effectuera à -3 pour chaque action supplémentaire.

Parer = attaque bloquée -3 à toutes les autres actions du défenseur

Dégâts en mêlée
Pour une attaque de mêlée effectuée avec une arme, les dégâts sont indiqués dans la description de cette arme.

De plus, vous devrez aussi ajouter un modificateur de dégâts basé sur la constitution de votre personnage. Ces modificateurs sont donnés dans la **table des modificateurs de dégâts** donnée ci-dessous.

MODIFICATEURS DE DEGATS

Force	Bonus aux dégâts
Très Faible	-2
Faible	-1
Moyenne	0
Forte	+1
Très Forte	+2
Constitution 11-12	+4
Constitution 13-14	+6
Constitution 15+	+8

Monocouteaux, monokatanas et fils tranchants
Les **monocouteaux**, **monokatanas** et **fils tranchants** causent toujours des doubles dommages sur un 10 naturel au jet d'attaque. Ces armes se brisent toujours en cas d'échec critique (1 naturel) et requièrent un jet spécial pour déterminer si elles se brisent en parade (4 ou moins sur le D10).

Cyberbêtes
"Cyberbête" est le terme communément employé pour décrire des armes contrôlées cybernétiquement qui se logent dans le corps et peuvent attaquer d'elles-mêmes. Les cyberbêtes peuvent attaquer une fois par tour. Elles ont une **compétence de combat de 10+1D10**; et attaquent comme des personnages. Les cyberbêtes les plus communes sont les Cyberserpents qui causent 1D6 points de dommages par attaque.

Les véhicules dans FVS

Utiliser un véhicule en combat comporte deux éléments. Le premier est le contrôle du véhicule, le second traite des attaques et des dommages. Bien qu'un système plus réaliste soit inclus dans "Solo de Fortune", celui-ci, plus simple, fera l'affaire dans la plupart des cas.

a) Faire un jet de contrôle : Pour contrôler un véhicule, vous devrez effectuer un jet de

REF + Compétence Conduite/Pilotage + 1D10 + Modificateurs

égal ou supérieur à un score de contrôle spécifique. Ce score de contrôle est déterminé par la difficulté de la manoeuvre à effectuer.

Simple (décoller, atterrir, planer, tourner, effectuer une rotation) 15

Difficile (virage serré, contrôler un dérapage, rattraper une perte de vitesse, arrêt d'urgence, redresser, décrocher) 20

Très difficile (sortir d'une vrille, effectuer un tonneau) 25

b) En faisant votre jet, vous devez l'ajuster à l'aide des modificateurs correspondant à la situation. Il existe des modificateurs de véhicules et de vitesse de déplacement.

MODIFICATEURS DE CONTROLE

Voiture standard	-0
Limousine	-3
Voiture de sport	+2
AV-4	-2
AV-6	+2
AV-7	+1
Moto	+1
Camion	-4
Engin à rotor	-0
Osprey	-0
Bateau	-1
Double de vitesse autorisée	-2
Triple de vitesse autorisée	-4
Quadruple de vitesse autorisée	-6

En cas d'échec du jet, lancez un D6 et consultez la Table des Pertes de Contrôle ci-dessous :

TABLE DES PERTES DE CONTROLE

Dé	Résultat
1-2	Dérape ou chasse de côté. Pas d'autre résultat.
3-4	Gros dérapage; glissade de 1D10 x 3 mètres sur le côté dans la même trajectoire. Pour les avions, perte d'altitude de 1D10 x 15 mètres.
5-6	Véhicule terrestre dérape sur 1D10 x 3 mètres et subit 5D6 points de dommages. Avion part en vrille et perd 1D1O x 3O mètres d'altitude.

Combat de véhicules

Le combat par véhicule s'effectue comme les autres formes de combat, en tenant compte de tous les modificateurs correspondants et en utilisant les compétences de combat appropriées suivant le type d'arme. Les tirs se font sans viser une partie précise et les dommages ne sont pas localisés. Les véhicules sont généralement armés de lasers, missiles, mitrailleuses et canons et peuvent bénéficier des bonus pour les armes montées sur tourelle.

Dommages des véhicules

Les véhicules ont des protections d'armures (PA) et peuvent subir un certain nombre de points de structure (PS). Si le véhicule est blindé, les PA du blindage sont déduits des dommages subis, et le reste est soustrait aux PS du véhicule.

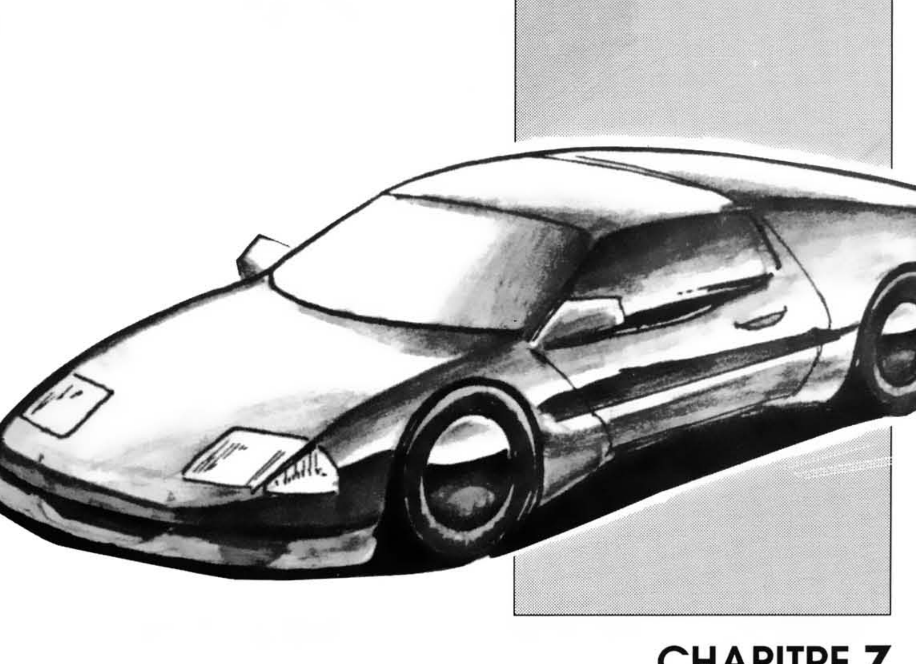
Quand un véhicule est réduit à 0 PS, il devient inutilisable ou il est détruit. Ce système simplifié ne comporte pas de localisation pour les dommages. Tous les points sont directement soustraits aux PS du véhicule.

Collision

Les dommages de collision sont déterminés en divisant la vitesse du véhicule en mouvement par 20 (arrondir par excès), ce qui indique le nombre de D6 à lancer. Multipliez ce nombre par le modificateur basé sur la masse de l'objet percuté, dont la liste se trouve dans la Table ci-dessous. Le véhicule subit ce nombre de dés en dommages structuraux et ses occupants la moitié.

TABLE DES MODIFICATEURS DE POIDS

Taille	Multiplicateur
Très léger (petites boîtes, plumes)	x0.5
Léger (humain, grosse caisse)	x1
Moyen (moto)	x2
Lourd (voiture)	x3
Très lourd (camion, sol)	x4





Admets-le! T'as pas besoin d'en savoir beaucoup sur la technologie médicale du 21ème siècle. Il te suffit de savoir quoi faire lorsque tu pisses le sang quelque part dans une allée sombre.

CHAPITRE

8

LE TRAUMA TEAM

Posons-nous d'abord la question primordiale : ce mec va-t-il survivre ou devons-nous appeler les Savage Doc pour qu'il le remette sur pied.

La mort

Lorsque l'état de blessures d'un personnage tombe au niveau Mortel ce dernier a une bonne chance de mourir. Mais quand ? Dans Cyberpunk, chaque fois que vous atteignez un état de blessure mortelle, vous devez effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de mourir. Le jet se réussit en lançant 1D10 sous la caractéristique CON. Le résultat obtenu doit être inférieur ou égal à votre caractéristique CON à laquelle on soustrait votre niveau de mort. Vous devez recommencer ce jet à chaque tour pour continuer à vivre. Si le jet est réussi, vous survivez. S'il est raté, vous mourrez à la fin du tour où le jet a été effectué.

Par exemple, admettons que Savage a une CON de 10 (très fort) et subit une blessure mortelle de niveau 4. Pour rester en vie, il doit faire un jet inférieur à 6 (10-4). Le premier tour il fait 5. Woaw!. Le tour suivant il fait 7 et meurt. Et aussitôt ses potes se bastonnent pour savoir qui aura ses groles.

C'est vu ? Tôt ou tard vous raterez un jet et vous mourrez. Le seul moyen de s'en sortir est de **stabiliser** son état.

Stabiliser son état signifie que le patient ne saigne plus et que les blessures principales sont stabilisées par l'utilisation de drogues, d'une opération chirurgicale sur le terrain, et/ou par des bandages. Un personnage stabilisé n'a plus besoin de faire de jet de sauvegarde chaque tour afin d'éviter de mourir. N'importe qui (sauf le blessé lui-même) peut essayer de stabiliser un personnage mortellement blessé. Cela a beaucoup plus de chances de réussir si le praticien possède des compétences médicales.

TRES IMPORTANT
Le Trauma Team arrivera toujours dans un délai de 1D6+1 minutes à partir du moment où vous l'appelez.

Vous réussissez à stabiliser quelqu'un si la somme de votre caractéristique TECH, de n'importe quelle compétence médicale et du résultat d'un D10 est supérieur ou égal au total des points de dégâts encaissés par la victime. Par exemple Savage a encaissé 20 points de dégâts lui occasionnant une blessure mortelle de niveau 1. Pour le stabiliser, cela demande un jet de 20 ou plus. Une fois stabilisé le personnage n'est plus en danger de mort jusqu'à ce qu'il subisse une nouvelle blessure. A ce moment, tout le bordel recommence...

Les chances de réussite de stabilisation peuvent être augmentées par les modificateurs suivants additionnés à votre jet de dé.

Avantages	Bonus
Hôpital avec bloc opératoire	+ 5
Ambulance du Trauma Team	+ 3
Cuve cryogénique	+3

Niveaux de mort

Supposons que votre Charcudoc possède un niveau de technique médicale de 2...

Nous pouvons faire des choses réellement surprenantes à notre époque. Nous pouvons produire de la peau, du sang, des organes, des membres et des tissus musculaires dans les réservoirs de tissus "collagènes-saccharides" artificiels. D'autre part, nous pouvons trouver dans les banques du corps des orteils, des doigts, des yeux et des organes internes que nous pouvons vous greffer grâce à des procédés avancés de micro-chirurgie. Ce que nous ne pouvons reproduire ce sont les âmes. Une fois que vous êtes mort, vous êtes réellement mort.

Enfin presque ! Une fois que vous avez atteint un niveau de mort 10 vous êtes définitivement mort. Parce que la médecine du 21ème siècle est avancée au point de faire revivre des gens cliniquement morts, la Trauma Team Inc (le plus grand service paramédical du monde avec des succursales établies dans le monde entier) a répertorié 10 niveaux de mort. Chaque niveau successif augmente la difficulté à faire revivre le patient. Ce système de mesure est appelé niveau de mort. Pour chaque minute (6 tours) de mort clinique, votre niveau de mort augmente de deux point. *Exemple : je suis tué à neuf heures très précises, trois minutes passent avant que l'AV4 du Trauma Team arrive, je suis maintenant à un niveau de mort 6.*

C'est d'une importance capitale pour le personnage mort dans Cyberpunk. Quand le Trauma Team arrive, un jet de dé doit être effectué pour déterminer si la victime peut être ressuscitée. Ce jet, effectué sur 1D10, doit être supérieur au niveau actuel de mort, sinon elle devient candidate pour la banque du corps. Sur un jet de dé réussi, la victime revient à son dernier niveau de blessures, et la procédure de soin peut commencer.

Les soins

Okay, vous n'êtes pas encore sur le billard dans la clinique de Savage Doc...

Tout d'abord, pour récupérer des blessures reçues, les personnages doivent faire quelques jets de compétences médicales. Autrement, la victime continue à endurer des dommages (dûs à l'infection et au choc nerveux) au rythme de 2 points par jour. Si le patient a atteint un niveau de blessure mortelle, il doit effectuer un jet de sauvegarde journellement pour éviter de mourir, lorsqu'il endure ces dégâts. Sans aide médicale, vous allez devoir rapidement entamer votre capital de chance. C'est probablement pour cela que les humains ont commencé par inventer la médecine.

Pour réussir un jet sous une compétence médicale, vous devez, (en additionnant votre caractéristique TECH, votre compétence médicale et le résultat d'un dé 10) obtenir un résultat supérieur au total de points de dégâts endurés par la victime.Il y a deux types de compétences médicales : les premiers soins et les techniques médicales.

Premiers soins.

Les *premiers soins* comprennent le nettoyage et le bandage des blessures, l'administration de médicaments, la remise en place des membres brisés et la pose éventuelle d'attelles.Quand un personnage réussit son jet de premiers soins, la victime récupère 0,5 point par jour. *Exemple : une blessure légère peut être soignée en 8 jours. Une blessure critique peut être soignée en 24 jours, une blessure mortelle en 56 jours.* Un seul jet de premiers soins suffit. Vous pouvez, (avec l'accord et à la discrétion de votre maître de jeu) faire le jet de premiers soins sur vous même. Sur un jet loupé, la victime ne regagne aucun point. Une nouvelle tentative peut être effectuée chaque jour jusqu'à réussite du jet.

La technique médicale

La compétence *technique médicale* suppose que le personnage a étudié professionnellement la médecine. Cela lui permet

de pratiquer la chirurgie, de prescrire des drogues et de connaître les traitements appropriés des blessures. Il peut remplacer des organes endommagés par des équivalents artificiels, greffer de nouveaux membres ou installer des membres cybernétiques. Vous ne pouvez pas utiliser la compétence technique médicale sur vous même.

Un personnage possédant la compétence *technique médicale* effectue un jet comme s'il utilisait la compétence *premiers soins*, mais avec *technique médicale*, la victime récupère 1 point par jour. *Par exemple : une blessure légère peut être guérie en 4 jours, une blessure mortelle de niveau 3 peut être guérie en 28 jours.* L'utilisation de la compétence *technique médicale* supplante la compétence *premiers soins*. Un patient sur lequel les deux méthodes ont été appliquées avec succès regagne 1 point par jour et non pas 1,5 point ! Comme pour la compétence *premiers soins* le patient ne regagne aucun point jusqu'à ce qu'un jet ait été réussi. Un jet peut être effectué journellement jusqu'à sa réussite.

Drogues accélératrices de guérison

Les drogues peuvent être utilisées pour accélérer la guérison de 1 point supplémentaire par jour. Chères et souvent prohibées, ces drogues ont des effets secondaires nerveux entraînant la réduction de la caractéristique REF du patient de 1d6/3 points durant une semaine après l'utilisation. La *Guérivite* coûte 1650 Eb par traitement.

La nanotechnologie et les anticorps artificiels

La *nanotechnologie* comprend l'utilisation de machines pseudo-organiques microscopiques afin d'exécuter de minuscules tâches chirurgicales. Ces petits outils peuvent être programmés pour réparer des cellules endommagées avec des filaments polymères de taille moléculaire ou servir de ponts temporaires entre des terminaisons nerveuses endommagées.

Combinés avec l'utilisation d'anticorps artificiels, les appareils Nanotech accélèrent la guérison au double du rythme normal. Les patients récupèrent 1 point par jour en plus de leur guérison normale. Une blessure légère sera guérie en deux jours, tandis qu'une blessure mortelle de niveau 0 sera complètement guérie en 8 jours. Lorsque l'on utilise en plus, des drogues de guérison, le rythme monte à 3 points par jour permettant au même personnage mortellement blessé d'être de retour sur le terrain après seulement 6 jours !

Mais voilà le problème. En plus de leur coût élevé (1 500 Eb par traitement) la Nanotech est seulement disponible dans certains hôpitaux (1 sur 10). Mais si vous avez de l'argent, c'est la meilleure solution pour être rapidement de retour dans la rue.

Etre blessé

La première chose à se rappeler est qu'après un jet de *premiers soins* ou *technique médicale*, le patient n'a toujours pas récupéré (CYBERPUNK n'est pas un jeu où un magicien vient poser ses mains sur une victime étripée qui bondit immédiatement après pour affronter le prochain combat). Chaque niveau de blessure impose au personnage certaines limites :

Blessure légère : la victime peut se déplacer normalement. Elle peut agir avec seulement quelques douleurs mineures.

BLessure grave : la victime peut se déplacer mais elle devra changer ses bandages une fois par jour et aura une pénalité de -2 au Ref pour toutes ses actions.

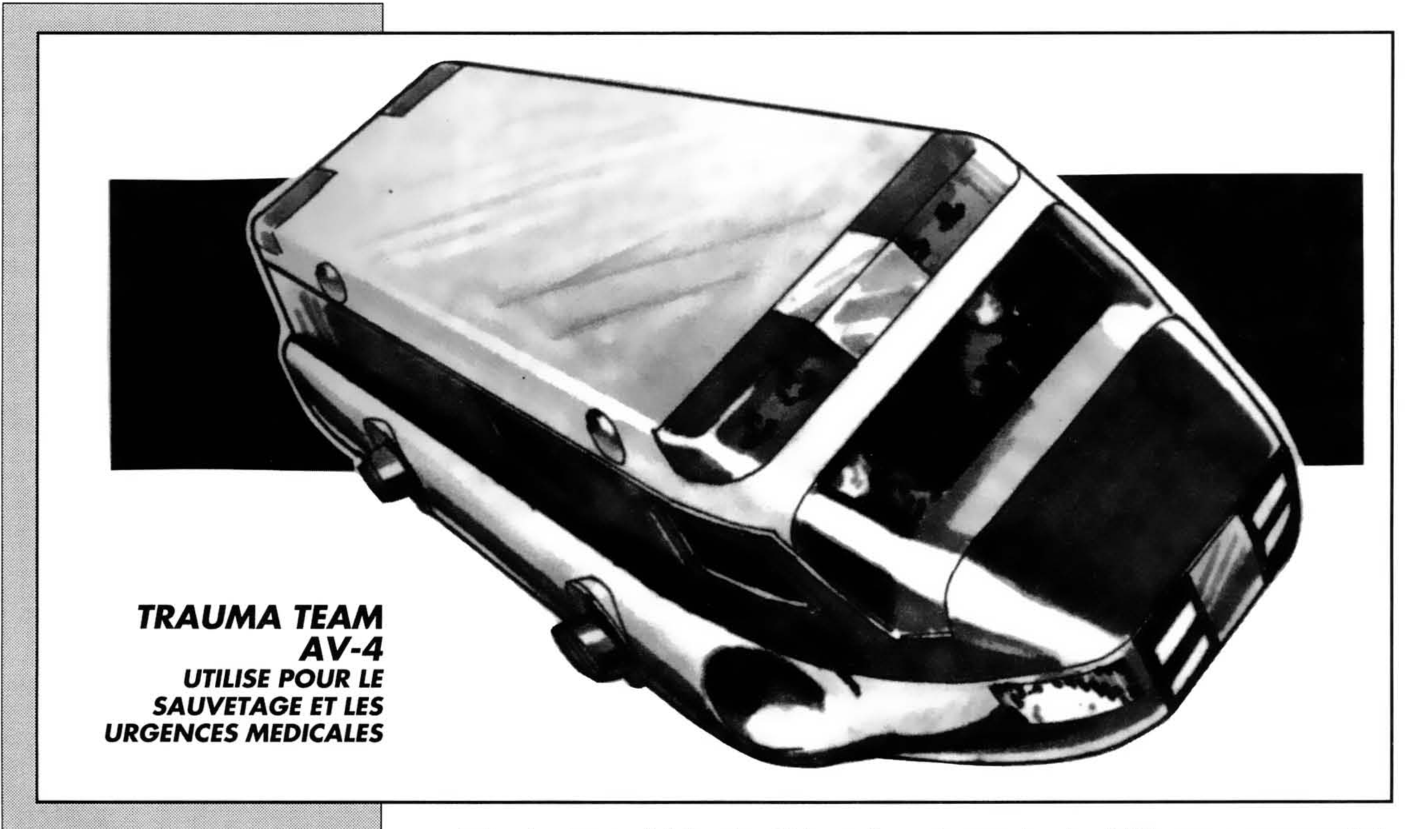
Blessure critique : la victime doit passer au moins la moitié de sa journée au lit pour pouvoir récupérer des points de dégâts perdus. Les autres activités doivent êtres limitées à de simples tâches,subissant une pénalité de -4 à toutes ces actions. Les bandages doivent être changés 2 fois par jour et les soins attentifs d'un garde-malade sont nécessaires.

Blessure mortelle : la victime est clouée au lit. Pour tout niveau supérieur ou égal à 3, elle est probablement dans le coma (50%) la plupart du temps et reliée à toutes sortes de machines pour la maintenir en vie. Elle nécessite des soins constants durant la totalité du processus, toutefois elle n'a pas à faire de jet de sauvegarde (elle est stabilisée).

Une simple histoire médicale

Ripperjack est victime d'une blessure par balle (25 points au total) dans les tripes, le baissant à un niveau de blessure mortelle 3. Son compagnon possède la compétence *premiers soins* à un niveau élevé et réussit son jet de *stabilisation* pour le sauver. Tant mieux.

Aussitôt que Ripperjack est stabilisé, son partenaire appele le Trauma Team. Quatre minutes plus tard l'AV 4 atterrit.Les médecins du Trauma Team font un jet de technique médicale sur Ripperjack. Le jet est réussi. L'équipe emmène Jack vers l'hôpital de garde et le dépose au service des urgences. Victime d'une blessure



TRAUMA TEAM AV-4
UTILISE POUR LE SAUVETAGE ET LES URGENCES MEDICALES

mortelle de niveau 3 il faudra 16 jours à Ripperjack pour récupérer suffisamment pour atteindre un niveau de blessure critique. Durant cette période il sera dans un lit d'hôpital, relié aux supports de vie artificielle et sous l'effet des drogues (lorsqu'il atteindra le niveau mortel 2 les médecins pourront lui supprimer les drogues et les supports de vie). A l'état de blessure critique, Ripperjack est capable de se déplacer quelques heures par jour à l'aide de béquilles tandis qu'une infirmière prendra soin de lui. Quatre jours plus tard il est capable de quitter l'hôpital, il devra toutefois prendre soin de faire changer ses bandages une fois par jour. Quatre jours plus tard il est presque prêt à reprendre normalement son travail. Il est maintenant capable de gagner du fric afin de payer sa note d'hospitalisation.

Chirurgie courante

Tous les soins médicaux ne proviennent pas d'accidents ou de combats. Nous sommes à l'âge du métal et lorsque vous voulez vous cybernétiser, vous devez payer le prix du sang. Si vous êtes sur le point de vous faire poser un membre cybernétique la première chose à prendre en compte est qu'il faut retirer de la viande.

Pour 100 Eb par mois, une banque du corps vous la conservera jusqu'à ce que vous la réclamiez avec seulement 20% de chances qu'un escroc ne la vende entre temps. Pour 200 Eb par mois cette chance tombe à 5%, pas encore parfait, mais c'est mieux que rien.

Maintenant que la viande est au congélateur, il est temps de se cybernétiser. La compétence technique médicale est nécessaire pour installer de l'équipement cybernétique. Vous ne pouvez pas vous installer vous-même cet équipement. Chaque équipement cybernétique possède un code chirurgical (page 65). Ce code représente le niveau minimum de soins médicaux nécessaires pour installer l'équipement cybernétique, la durée de l'opération chirurgicale entreprise, le coût de cette opération et la difficulté de la procédure d'installation. Le code chirurgical suppose qu'un jet de technique médicale a été réussi sur le patient comme part de l'opération. La guérison est ensuite basée sur le nombre de points perdus suite à l'opération.

Négligeable.
Nécessite : une petite clinique ou arrière boutique de vente de corps.
Temps de l'opération : 1 h
Dommages subis : 1-2 points
Coût de l'opération : compris dans l'installation
Difficulté : Facile (10)

Mineure
Nécessite : un Centre Médical ou une clinique "ripperdoc"
Temps de l'opération : 2 h

Dommages subis : 1d6+1
Coût de l'opération : 500 Eb
Difficulté : simple (15)

Avancée
Nécessite : un hôpital avec centre opératoire
Temps de l'opération : 4 h
Dommages subis : 2d6+1
Coût de l'opération : 1 500 EB
Difficulté : entraîné (20)

Critique.
Nécessite : un hôpital avec centre opératoire
Temps de l'opération : 6 h
Dommages subis : 3D6+1
Coût de l'opération : 2 500 Eb
Difficulté : difficile (25)

Exemple : Morgan Blackshadow décide de se faire installer un bras cybernétique.Le code chirurgical est critique (CR).Morgan subit 11 points de dégâts suite à l'opération (état de blessure = critique). L'opération est difficile (25), nécessite un hôpital, dure 6 heures et coûté 2500 Eb. Il faudra à Morgan 11 jours pour récupérer totalement, mais il pourra être de retour sur le terrain dans une semaine (en état de blessure légère).

Chirurgie de remplacement

Notez bien ; les bras et les jambes ne repoussent pas. Même si vous guérissez, un membre amputé restera amputé. Vous pouvez choisir de le remplacer avec de la viande froide provenant des banques du corps ou des cuves, ou choisir l'option tout métal. Remplacer un membre nécessite toutefois un code chirurgical CR. Un bras "naturel" de remplacement coûtera près de 1 000 Eb. Un bras cybernétique coûte au minimum 2 000 Eb et sa valeur augmente en fonction de ce que vous lui rajoutez.

Trauma Team Inc.

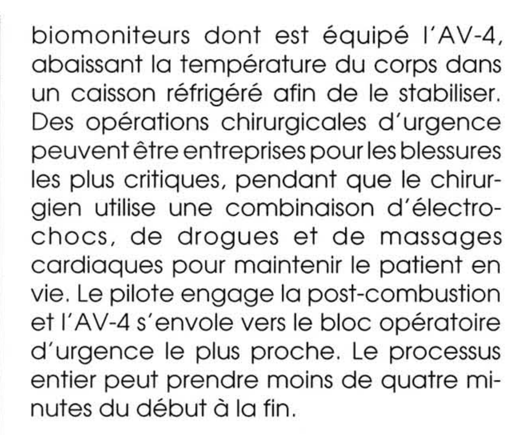
Une des corporations les plus puissantes de l'âge cyber est le Trauma Team, une entreprise paramédicale reconnue et agrée travaillant à travers les USA, le Canada et certaines parties de l'Europe. Leurs ambulances spéciales sont aptes à vous extraire de la scène du drame en moins de sept minutes (ou vous êtes remboursé).

Les équipes de Trauma Team se composent des meilleurs techniciens paramédicaux et spécialistes disponibles. Les équipes comprennent généralement un pilote, un chirurgien, un assistant et deux officiers de sécurité. Ils utilisent généralement un véhicule aérien type AV-4 lourdement blindé, ravitaillé par des camions citernes mobiles et des stations de ravitaillement au sol. Un AV 4 du Trauma Team contient les équipements de soins et de maintien en vie artificielle techniquement les plus sophistiqués. Ils comprenent une cuve cryogénique mobile afin d'abaisser la température du corps à près de -5°C. (La température idéale pour stopper les hémorragies, les chocs nerveux et les traumatismes crâniens).

Un pilote de Trauma Team est entraîné à poser son AV 4 sur le toit d'une voiture en stationnement si c'est nécessaire... Pendant ce temps, l'équipe de protection assure la sécurité en utilisant les mini-canons jumelés de l'AV 4 permettant aux techniques médicales de ramener le corps à bord de l'appareil...

Le Trauma Team peut être appelé en composant le 911 sur n'importe quel téléphone et est équipé pour remonter jusqu'à la source de l'appel. Vous pouvez décider de posséder un émetteur d'urgence qui s'activera automatiquement pour appeler le Trauma Team lorsque vos ondes cervicales indiqueront un état comateux. L'émetteur le plus répandu se trouve sous la forme d'une carte de crédit qui est activée en cassant la carte en deux. Elle possède un rayon d'action de 35 kms.

Il y a généralement plus d'une douzaine d'équipes du Trauma Team en attente à n'importe quelle heure dans une métropole. Immédiatement après avoir reçu une alerte, l'unité Trauma Team la plus proche se dirige vers le patient, leur équipement de détection indiquant la dernière localisation connue. Le pilote, (suffisamment expérimenté pour poser son AV 4 sur une voiture en stationnement si nécessaire), s'approche le plus près possible. Si le combat continue, l'équipe de protection "assainit" la zone (en utilisant les canons jumelés de l'AV-4 ou leurs armes individuelles). L'équipe médicale monte le patient à bord, le branchant sur le poumon artificiel et sur les



biomoniteurs dont est équipé l'AV-4, abaissant la température du corps dans un caisson réfrigéré afin de le stabiliser. Des opérations chirurgicales d'urgence peuvent être entreprises pour les blessures les plus critiques, pendant que le chirurgien utilise une combinaison d'électrochocs, de drogues et de massages cardiaques pour maintenir le patient en vie. Le pilote engage la post-combustion et l'AV-4 s'envole vers le bloc opératoire d'urgence le plus proche. Le processus entier peut prendre moins de quatre minutes du début à la fin.

En tant qu'entreprise privée, Trauma Team n'est en aucun cas obligée de transporter un blessé à l'hôpital. Toutefois elle reste responsable de la survie et de la stabilisation des patients grièvement blessés. Les frais de Trauma Team sont excessivement importants (100 dollars la minute). La meilleure façon de supporter ces prix exorbitants est d'inclure leur service dans le cadre d'une police d'assurance passée avec une corporation, ou d'établir un compte avec Trauma Team International en payant une somme de base de 500 dollars par mois pour avance sur frais.

Echanges standards

Il existe des endroits où vous pouvez trouver toutes les matières premières nécessaires à la conservation des personnes. Ces lieux sont la base du paysage de Cyberpunk et une bonne source de revenus pour les habitants des rues.

Les banques du corps

Si les affaires ne tournent pas rond,vous pouvez toujours faire en sorte qu'un camarade mort vous aide à gagner de l'argent. La loi sur la sauvegarde des personnes de 1994 (une extension de celle sur les donneurs d'organes de 1980) permet à un donneur potentiel d'avoir sur lui une carte de donneur. Cette carte doit être ratifiée par le gouvernement fédéral. Seuls les corps des donneurs patentés peuvent être ramenés dans les centres de dons où une récompense est donnée. La récompense est basée sur les parties récupérées et l'état général du corps à ce moment.

Partie du corps	Récompense moyenne	Prix de vente
Bras	500	1000
Jambes	600	1200
Coeur, Poumons	700	1400
Foie, Reins	200	400
Yeux, Oreilles	800	1000
Autres organes	200-300	400-600

Etat médiocre : 1/2 récompense moyenne
Excellent état : 2x récompense moyenne

Le gouvernement ne s'intéresse pas à celui qui ramène le corps. Tout ce qui est nécessaire est la carte de donneur et un certificat de décès, établissant que la victime est décédée de mort naturelle ou de causes accidentelles, pièce disponible chez le coroner du coin. Au résultat, de nombreux combats finissent en un affolant pillage des corps à la recherche des cartes de donneurs suivi par un autre combat pour s'approprier les dites cartes, finissant lui aussi par un frénétique pillage.

Légalement, les centres de dons doivent être situés dans des bureaux officiels du comté, dans les bureaux du coroner de la ville ou dans un hôpital public. Toutefois un important marché noir de donneurs non-reconnus se développe dans les zones de combat, généralement à l'extérieur des cliniques charcudocs où des centres appartenant aux corporations (ou les cadres supérieurs peuvent choisir prioritairement leurs nouveaux membres).

Le problème majeur pour ces greffes est la disponibilité de parties génétiquement compatibles. Lorsque vous recherchez un membre ou un organe dans une banque du corps, lancez 1D10. Sur un résultat de 1,2 ou 3 cette partie n'est pas disponible aujourd'hui. Dur 4 ou 5, elle est disponible mais peut être de couleur différente ou posséder d'autres différences mineures.

Banques de tissus artificiels

Ceci reflète les récentes (2017) découvertes en techniques génétiques utilisant de l'ADN artificiel et des cultures de cellule. Des jambes, des bras, des organes et d'autres parties (comprenant des modèles exotiques comme des croisements animaux-humains) peuvent être développés dans des cuves spéciales. Contrairement aux banques du corps, les tissus artificiels sont conçus pour être compatibles avec n'importe quel code génétique.Toutefois, le processus est relativement nouveau et plus cher que les greffons naturels (2 fois le prix d'une partie équivalente en excellent état).

Chirurgie esthétique

Tant qu'à subir quelques greffes cybernétiques, pourquoi ne pas aller jusqu'au bout et tout refaire ? L'art de la chirurgie esthétique comprend la teinte de la peau, le changement de la couleur des cheveux ou des yeux, l'augmentation ou la réduction de la poitrine et en général tous les travaux possibles à réaliser sur un corps humain. On

peut vous retirer des muscles et des os pour devenir plus petit ou vous en greffer pour devenir plus grand. On peut aspirer la graisse des obèses et des implants collagènes peuvent effacer les rides, augmenter le poids ou changer les formes. La chirurgie esthétique est disponible dans un grand nombre de salons du corps dont les " Body Shops, Parts 'N Programs et Doc R Us".La chirurgie esthétique comprend les changements d'apparence, les soins d'embellissement et les "looks" exotiques.

Changement d'apparence : ressembler à sa star de cinéma favorite ou à une célébrité est extrêmement populaire en 2020; des gangs entiers, connus sous le nom de Posers se sont souvent "sculptés" eux-mêmes pour ressembler à des gens célèbres. Les changements d'apparence sont monnaies courantes pour les Solos, les rockers et toutes sortes de grands voyageurs qui doivent souvent changer d'identité. Le prix d'un changement d'apparence dépend de combien la transformation est convaincante.

Pour 1 200 Eb vous ressemblez à peu près à votre modèle et un observateur notera la différence sur un jet de difficulté "moyenne".

Pour 2 400 Eb vous ressemblez réellement à votre modèle et il faudra réussir un jet de difficulté "difficile" pour remarquer le travail de sculpture.

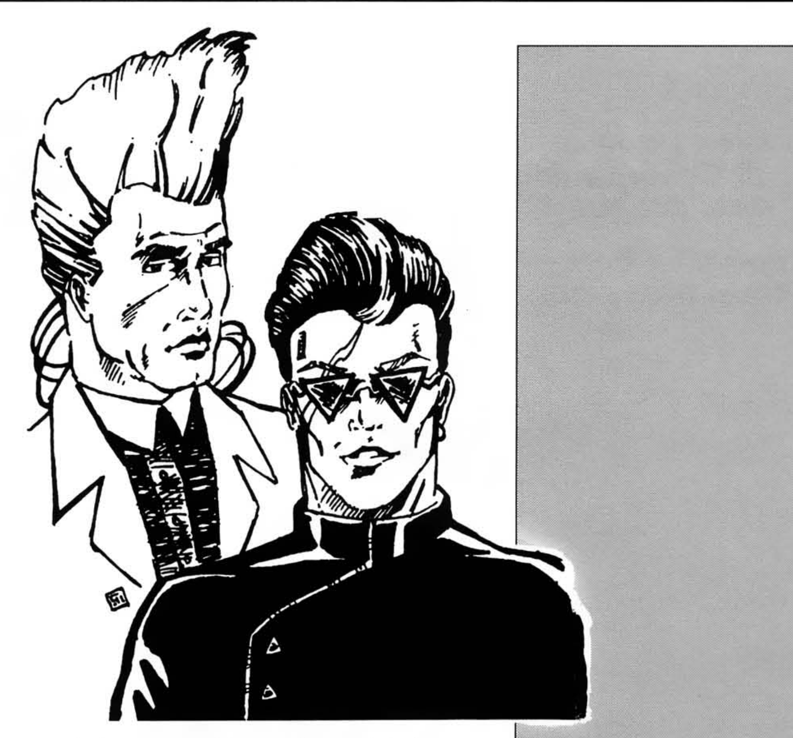
Pour 3 600 Eb vous êtes le sosie de votre modèle et il faudra un jet de difficulté "très difficile" pour remarquer une différence.

Le nec plus ultra (5 000 Eb) exige la réussite d'un jet de difficulté "presque impossible" pour différencier l'original de vous.

Augmentation de la beauté : le style de Cyberpunk est toujours dirigé vers les extrêmes, ou vous êtes réellement hideux ou très attirant. Un moyen d'augmenter votre beauté est de se faire remodeler à la clinique du quartier. Le procédé est coûteux, subventionné, mais beaucoup de personnes pensent qu'être dans le "look" de l'année vaut bien quelques milliers d'Euros. Le coût est de 600 Eb par point de beauté supplémentaire. Par exemple pour augmenter ma beauté de quatre points cela me coûtera 2 400 Eb. Si vous voulez faire baisser votre beauté, un bon rasoir ne coûte que cinquante cinq cents.

Style exotique

Les travaux sur le corps qui développent des aspects étranges ou non-humains sont désignés par le terme **exotique**. Les tissus artificiels, les peaux en fourrure, les sabots, les visages et les oreilles d'animaux, les yeux de chat et les autres traits semi-humains sont le top niveau de ce style. Le style exotique coûte extrêmement cher, prend énormément de temps, est généralement un hobby parmi les gens très riches ou lui s'ennuie ferme. Les prix dépendent de la demande et sont pratiqués sur devis.



Les sculptures faciales combinent des parties artificielles comme les museaux, les moustaches de chat, des oreilles animales, des crinières et des yeux félins avec les traits normaux du patient. Il existe des gangs entiers formés par des motifs animaux de ce type. Coût 5 000 Eb.

Les queues sont créées dans des cuves en utilisant des tissus provenant des banques de gènes. Elles peuvent être en fourrure, teintées, écailleuses ou tout simplement nues. La queue est greffée à la base de la colonne vertébrale et reliée aux nerfs par des microfilaments. Les queues sont relativement faibles, elles peuvent soulever environ 250 grs. Coût 3 000 Eb.

Les sabots, les griffes et les **pattes** peuvent être greffées en remplacement des pieds ou des mains. Ils ne sont pas aussi précis que les doigts normaux (-2 au REF) mais sont parfois demandés par les clients. Coût 8 000 Eb.

L'altération de la peau utilise de l'ADN transformé pour changer la structure de la peau du patient. En utilisant de l'ADN artificiel, la peau peut développer différents modèles de fourrures, de petites écailles ou des couleurs bizarres. L'inconvénient est qu'il existe une chance sur dix pour que la greffe se modifie et génère un cancer de la peau. C'est à vous de voir si le jeu en vaut la chandelle. Coût 10 000 Eb.

Question : que serait Cyberpunk sans drogue ?

Réponse : beaucoup plus sain.



CHAPITRE

9 LES DROGUES

Les drogues du futur sont bien plus dangereuses que leurs équivalentes du 20è siècle. La plupart résultent d'expériences chimiques revendues dans la rue par des corporations peu scrupuleuses à la recherche de cobayes. D'autres sont des drogues militaires de combat destinées à créer des armées de machines à tuer. Toutes vous feront glisser sur une mauvaise pente.

La plupart des drogues à Cyberpunk entraînent un phénomène d'accoutumance. Les gens qui les ont créées ont recherché un moyen de capter un marché de gens accrochés. Seules les personnes les plus riches peuvent se payer des "drogues personnalisées" non-toxiques, adaptées à leur propre physiologie. Les crasseux de la rue (tout le reste) sont bons pour sniffer la lie des égouts chimiques.

Les drogues habituelles que l'on trouve dans la rue comprennent :

SYNTHÉCOKE :
Type : stimulant
Difficulté : 20 **Puissance : + 1**
Durée : 1D6+1 minutes **Coût : 1 000**
La seconde génération des erzats synthétiques de la cocaïne. Comme pour la vraie cocaïne, les effets secondaires sont dangereux : paranoïa, intoxication psychologique.

STIM
Type : stimulant
Difficulté : 10 **Puissance : + 3**
Durée : 1D6+1 minutes **Coût : 500**
Le Stim augmente l'endurance, permettant à son utilisateur de rester éveillé durant de très longues périodes. Les effets secondaires comprennent des illusions mentales.

SYNCOMP
Type : antidote
Difficulté : 13 **Puissance : + 3**
Durée : 1d6+1 tours **Coût : 650**
Syncomp est un antidote pour une large gamme de poisons, utilisé dans le traitement des nerfs et des biotoxines. Le REF est réduit de 1 point/dose.

GUÉRIVITE.
Type : drogue de soins
Difficulté : 33 **Puissance : + 2**

Durée : 1D6+1 heure **Coût : 1650**
La Guérivite (décrite page 107) est destinée à améliorer le processus naturel de guérison. Les effets secondaires sont le REF réduit de 1D6/3 pendant une période de 1 semaine suivant l'utilisation.

TURBO
Type : Int accrue
Difficulté : 12 **Puissance : + 4**
Durée : 1D6+1 heures **Coût : 600**
La Turbo augmente l'INT de 1 point durant une période de 2 à 7 heures. Une personne accoutumée a tout gagné : non seulement son INT n'augmente plus mais elle doit aussi absorber du turbo toutes les 12 heures ou être réduite à subir des hallucinations et des crises d'hurlements.

Les drogues sont un bon moyen de faire descendre dans la rue des gens avec plein d'armes automatiques; le parfait "Sledge Hammer" pour un scénario risqué et vicieux à souhait.

VERRE BLEU
Type : hallucinogène
Difficulté : 18 **Puissance : + 1**
Durée : 1D6+1 minutes **Coût : 900**
Au départ, le verre bleu fut développé en tant qu'arme biologique. En période de stress vous avez 3 chances sur 10 de craquer et être réduit à contempler béatement les jolies couleurs dans votre tête (réduire l'INT de 1 point/dose). Lancez 1D10 et espérez.

SMASH
Type : euphorisant
Difficulté : 2 **Puissance : + 1**
Durée: 1D6+1 minutes
Coût : 100 pour 6 injections
Le smash est l'alcool des années 2013. C'est jaune, moussant et vendu en ampoules. Ca vous rend cool, détaché et prêt à faire la fête. L'envers de la médaille est, qu'après disparition des effets, l'accoutumance psychologique provoque un état dépressif suicidaire. Si vous ratez votre jet de sauvegarde à l'accoutumance,vous tombez en catatonie. Vous vous transformez en une masse douloureuse et fébrile, une cible idéale pour quelques Boosters en quête d'amusements.

DORPH
Type : Analgésique
Difficulté : 5 **Puissance : + 2**
Durée : 1D6+1 tours **Coût : 250**
Utilisée comme drogue de combat pour supprimer la douleur, l'endorphine réduit la souffrance et les effets du stress. Dorph vous permet de réduire les effets des étourdissements et des chocs. Cela a aussi un effet dévastateur sur votre système nerveux. Après chaque utilisation, jetez 1D10 supplémentaire. Sur un jet de 1 vous perdez définitivement 1 point de REF.

LIEN NOIR
Type : analgésique
Difficulté : 13 **Puissance : + 3**
Durée : 1D6+1 heures **Coût : 650**
Une version plus puissante de Dorph qui provoque l'euphorie, une montée d'adrénaline et une invulnérabilité à la douleur. Votre SF est augmenté de 2 points et vous résistez aux étourdissements et aux chocs. Le lien est mortel. Ses utilisateurs deviennent des machines à tuer froides et sans peur, exactement ce que les militaires qui l'ont créé recherchaient. Si vous ratez votre jet de sauvegarde (1D10 sous CON) jetez 1D6 supplémentaire et soustrayez le résultat à votre EMP. Traitez le résultat comme provenant d'une Cyberpsychose. Si vous dépassez la limite, tant pis pour vous. Tirez un nouveau personnage.

Rappelez vous : les drogues sont dangereuses. Jouez avec elles et vous tuerez probablement votre personnage, ou tout au moins l'amenerez à être irrécupérable. C'est à vous de choisir.

Comme dans la vie.

Créez-les vous-mêmes

Si l'usage des drogues par les personnages n'est pas conseillé, elles sont nécessaires au "style" Cyberpunk. Tôt ou tard des maîtres (ou des joueurs) imaginatifs voudront créer leurs propres "horreurs biochimiques". Comme tout fan de Miami Vice peut vous le dire, les drogues sont un bon moyen d'envoyer les gens dans la rue, les bras chargés d'armes automatiques. En résumé, le parfait "Sledge Hammer" dans un scénario risqué et vicieux à souhait.

La création des drogues nécessite la compétence Pharmacologie et la réussite d' un jet supérieur au niveau de difficulté de la drogue. Pour déterminer cette valeur, vous devez consulter d'abord la table des effets et choisir celui que votre drogue possèdera. L'addition des différentes valeurs de difficultés déterminera la difficulté de base pour cette drogue.

TABLE DES EFFETS

Diff.	Effet
15	Augmente REF par la puissance de la drogue
15	Augmente INT par la puissance de la drogue
15	Augmente SF par la puissance de la drogue
15	Augmente Perception (+ la puissance aux jets de Perception)
15	Augmente rapidité de guérison de 1 point
15	Antidote (+1 aux jets de sauvegarde par point de force)
10	Supprime les effets de la douleur (+ la puissance aux jets d'étourdissement)
10	Hallucinogène (vous fait voir des choses)
10	Réduit l'étourdissement (+ la puissance aux jets d'étourdissement)
10	Aphrodisiaque (-puissance au niveau de difficulté de séduction)
10	Contraceptifs (hommes ou femmes)
10	Antibiotique (+ puissance aux jets de sauvegarde contre la maladie)
5	Dépresseur (-la puissance en perception)
5	Euphorisant (vous fait sentir parfaitement bien)
5	Soporifique (-puissance aux jets de sauvegarde contre sommeil)

Puissance

La puissance est la mesure de la force de la drogue. Plus cette force est importante, plus grands seront les effets produits sur l'utilisateur de la drogue. Cette puissance varie de 1 à 3. Additionnez la puissance de la drogue à sa difficulté de base. Le jet de sauvegarde pour résister à l'effet d'une drogue se fait avec un malus égal à la puissance de la drogue.

Effets secondaires

Vous pouvez diminuer le coût d'une drogue en lui donnant des **effets secondaires**. Ce sont des problèmes qui contrebalancent le côté bénéfique de la drogue (par exemple si la cocaïne n'entraînait pas d'accoutumance psychologique et ne causait pas d'illusions, elle serait tout ce que Sigmund Freud croyait qu'elle était). Vous ne pouvez jamais faire descendre le niveau de difficulté de la drogue en dessous de 2.

Accoutumance psychologique (-8 pts). Le personnage est accoutumé psychologiquement et doit lancer un jet inférieur à son SF chaque heure suivant la prise de sa dernière dose. Si ce jet est raté, il souffre d'une anxiété extrême, panique et devient dépressif. Sa conduite ne tend plus que vers un seul but, trouver d'autres doses de drogue et il ne peut rien faire d'autre. Se libérer de l'accoutumance nécessite la réussite d'un jet d'endurance (très difficile) et peut prendre le temps estimé nécessaire par le maître de jeu.

Accoutumance physiologique (-10 pts). Le personnage est accoutumé physiologiquement et doit réussir un jet inférieur à sa CON chaque heure suivant la prise de sa dernière dose. Si le jet est raté il souffrira horriblement et endurera 2D6 points de dégâts jusqu'à ce qu'il se libère de cette habitude (jet d'endurance très difficile et durée jugée suffisante par le maître de jeu).

Mort (-15 pts). La drogue peut être fatale si elle est absorbée sans précaution particulière. L'utilisateur devra réussir un jet de sauvegarde contre la mort à chaque utilisation.

Réduit REF (-5 pts). La drogue réduit la caractéristique REF d'un point par dose durant la période d'efficacité de la dose. Si une autre dose est absorbée durant la période d'efficacité d'une première dose, les effets sont cumulatifs.

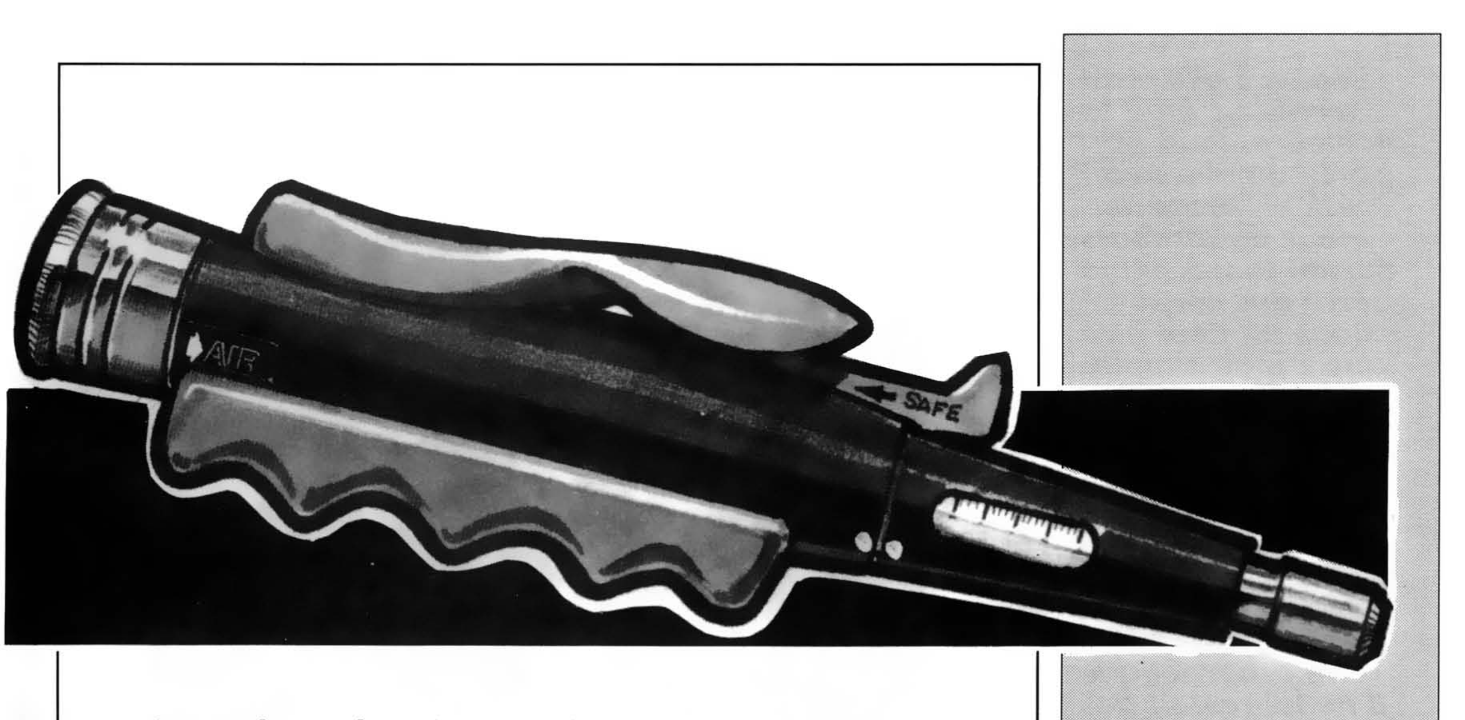
Réduit INT (-5 pts). La drogue réduit l'Int d'un point par dose. Si plusieurs doses sont prises simultanément, les effets sont cumulatifs.

Tremblements (-2 pts). La drogue cause de douloureux tremblements des mains et du visage (-2 au REF).

Hallucinations (-5 pts). La drogue cause des hallucinations (couleurs, voix, formes étranges). Le personnage est virtuellement incapable d'agir normalement. S'il s'agit d'un effet secondaire utilisé pour des hallucinogènes, le personnage passera des moments réellement douloureux (à la discrétion sadique du maître de jeu). Vous avez été prévenu.

Paranoïa (-3 pts). Le personnage est sujet aux illusions paranoïdes, il croit "qu'ils " veulent l'avoir, etc... (toutefois dans Cyberpunk ça pourrait ne pas être une illusion après tout). Le personnage arrête toute action entreprise et se consacre à se prémunir contre "eux". Qui "ils" sont, reste bien évidemment entre les mains du maître de jeu.

Illusions (-5 pts). Le personnage est sujet à de puissantes illusions, il pense que des choses irréelles existent, que des extra-terrestres lui parlent, etc... Le personnage arrête toute action entreprise et se consacre à entretenir dans son esprit cette illusion. La nature exacte de cette dernière dépend du maître de jeu.



Seringue hypodermique à air :
Connue aussi sous le nom d'"os de Mc Coy" l'air-hypo est utilisé pour injecter différents types de drogues.

Stérilité (-8 pts). La drogue a 3 chances sur 10 de rendre son utilisateur complètement stérile.

Cancérigène (-10 pts). La drogue possède 3 chances sur 10 de déclencher un cancer chez son utilisateur. Si le cancer se développe le personnage subira 1 point de dommages définitif à moins qu'il ne parvienne à se soigner (un jet technique médicale de niveau très difficile) ou il mourra.

Psychose (-10 pts). La drogue déclenche chez le sujet une rage psychotique le forçant à attaquer tous les gens qui sont à sa portée.

Tendances agressives (-12 pts). La drogue rend le sujet irritable et agressif. Il y a 5 chances sur 10 qu'il cherche la bagarre avec la personne la plus proche de lui.

Peur irrationnelle (-12 pts). La drogue rend le sujet extrêmement sensible à la peur. Il doit cesser toute activité et tombe en catatonie jusqu'à dissipation des effets de la drogue.

Dégénérescence nerveuse (-15 pts). La drogue cause de graves dommages nerveux (perte définitive de 2 pts de REF).

Durée

La durée de la drogue varie suivant les doses et les situations. Après absorption de la drogue, jetez 1D10+1 pour déterminer la durée totale durant laquelle la drogue restera active dans le système.

1D10+1tours . . . . x 1
1D10+1 minutes . . . . x 2
1D10+1 heures . . . . x 3

Multipliez la difficulté totale (Base + puissance - effets secondaires) par le facteur de durée (1,2 ou 3) pour déterminer la difficulté finale pour créer la drogue.

Coût

Le coût par dose est obtenu en multipliant le niveau de difficulté de la drogue par 25 Euros. Exemple : Le Sidementaphilinine a une difficulté de 25. Dans la rue une dose se vendre 1250 Eb.

Woaw ! elle était terrible,c'était la meilleure. Peut être parce qu'elle avait été un programmeur de combats durant la troisième guerre des corporations ou peut être que c'était simplement un don.

J'ai toujours pensé que c'était à cause de l'accident. Celui qui lui avait retiré ses deux jambes et une partie d'un bras. Avec toute cette cybernétique il ne lui restait pas grand chose d'humain. Mon souhait était qu'elle vienne vivante dans le Réseau. Tout le reste n'était qu'un piétinement dans un corps à moitié vivant.

Un super look quand même pour un corps à moitié vivant...

-Edger



CHAPITRE

10

NETRUNNER

La dernière connexion est faite. Les prises à vos poignets sont bien fixées. Vous appuyez sur le bouton "marche". Immédiatement votre esprit se remplit des parasites grisâtres de la descente vers "on line". Puis, avec une sensation nauséeuse de chute, vous vous élancez dans un labyrinthe de formes lumineuses changeantes et de matrices tournoyantes.

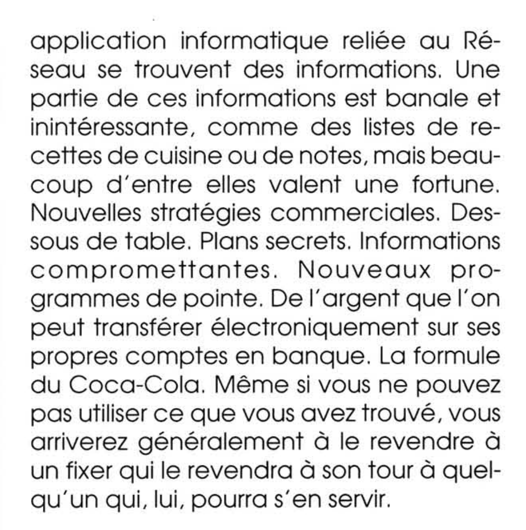
Vous êtes dans le Réseau.

Le Réseau est un vaste réseau de télécommunications qui relie tous les ordinateurs et les téléphones de la Terre. Il est composé de liaisons radios, téléphoniques, radiotéléphoniques avec des transmetteurs hyperfréquence envoyant les informations en orbite et au-delà. A la fin du 20ème siècle, le Réseau était seulement accessible via un terminal d'ordinateur en utilisant un appareil appelé modem pour envoyer et recevoir l'information. Mais en 2020, le Réseau peut être pénétré directement en utilisant son propre cerveau, des prises de connexion et des programmes complexes d'interface transformant les données informatiques en événements perceptibles.

NetRunners

Les NetRunners sont des hors-la-loi spécialistes de l'informatique, une version plus moderne des pirates informatiques de la fin du 20ème siècle. Ils opèrent des deux côtés des lois complexes et draconiennes qui régissent le crime informatique dans le monde de *Cyberpunk*. Véritables cowboys informatiques, les NetRunners tiennent littéralement leur vie entre leurs mains lorsqu'ils affrontent les formidables forteresses de données et les programmes anti-intrusion mortels qui les protègent. Le challenge ultime de l'Homme contre la Machine.

Certains d'entre eux le font pour la gloire ou pour le fun, mais la plupart parcourent le Réseau pour l'argent. Dans chaque



application informatique reliée au Réseau se trouvent des informations. Une partie de ces informations est banale et inintéressante, comme des listes de recettes de cuisine ou de notes, mais beaucoup d'entre elles valent une fortune. Nouvelles stratégies commerciales. Dessous de table. Plans secrets. Informations compromettantes. Nouveaux programmes de pointe. De l'argent que l'on peut transférer électroniquement sur ses propres comptes en banque. La formule du Coca-Cola. Même si vous ne pouvez pas utiliser ce que vous avez trouvé, vous arriverez généralement à le revendre à un fixer qui le revendra à son tour à quelqu'un qui, lui, pourra s'en servir.

On peut aussi pénétrer le Réseau pour aider d'autres équipes de *Cyberpunks*. Si vous devez envoyer quelqu'un dans une installation très protégée, l'ordinateur de celle-ci aura peut-être des cartes de tout le site. Une fois à l'intérieur, vous pourrez utiliser ce même ordinateur pour déjouer les systèmes de sécurité, ouvrir les portes contrôlées par informatique, ou même espionner via les caméras informatisées du système de sécurité et les dispositifs d'observation. La plupart des équipes de Solos louent les services d'au moins un Runner pour les gros jobs. Il est chargé de collecter des informations sur les obstacles et les zones protégées pour élaborer un plan d'action. Les corporations engagent aussi des Netrunners pour protéger leurs systèmes informatiques et pour faire un travail d'espionnage informatique des autres corpos.

> ***"Une race extraterrestre pourrait pénétrer le Réseau de l'espace. Quelques cow-boys pensent que c'est déjà fait... Moi, j'ai des doutes... Mais j'ai aussi un laser au cas où"***
> ***-Tranchant***

Les lois des années 2000 sont très draconiennes quant au crime informatique. La plupart des agences gouvernementales peuvent utiliser n'importe quels moyens sans restriction pour éliminer les intrus. Les corporations sont généralement aussi expéditives (sauf avec leurs propres Runners). Mais si elles n'ont pas le droit d'utiliser des programmes noirs qui sont hautement illégaux, la loi autorise les autorités corporatives à localiser et arrêter les intrus sur le champ. Une lourde peine de prison ou un lavage de cerveau sont juste des exemples de ce qui peut arriver à un criminel informatique.

Mais vous n'avez pas l'intention de vous faire prendre, non?

Géographie du Réseau

Le Réseau est, à la base, un vaste "espace potentiel" construit en liant entre elles les lignes téléphoniques et les fibres optiques de contrôle. Les **algorithmes de transformation de Ihara-Grubb** qui régissent la réalité du Réseau le représentent comme une structure filaire de grilles et de formes. Les zones de forte résistance (lignes anciennes, transmissions brouillées) apparaissent comme des montagnes tandis que celles de faible résistance apparaissent comme des plaines et des vallées. Les différents systèmes informatiques sont représentés sous forme d'icônes ou de constructions constituées de millions de points de couleur et de lumière. Ces points, comme pour les images vidéo ou les photographies noir et blanc, ne peuvent être distingués que par une observation minutieuse. Pour simplifier les déplacements dans l'espace Réseau (appelé Matrice), ses véritables lignes de communications sont représentées sous forme d'une grille infinie de couleur bleu ciel. Si une ligne donnée doit être localisée, les programmes de la cyberconsole la retrouve et matérialisent ses points d'accès par une balise rouge vif.

Les transformations Ihara-Grubb ont aussi été conçues pour tenir compte de la position relative d'un système par rapport à la Matrice environnante. Par exemple, un ordinateur situé en haut d'un gratte-ciel apparaîtra comme une icône planant dans le haut de la Matrice. L'altitude relative d'un système par rapport au "sol" de la Matrice sera proportionnelle à son altitude relative par rapport au sol dans la réalité externe (ou Espace Réel). Si un système est enfoui, il sera représenté sous le "sol" de la Matrice. La position relative des représentations des différents systèmes dans la Matrice est analogue à leur emplacement relatif dans l'Espace Réel. La représentation d'un système en mouvement dans l'Espace Réel se déplacera dans la Matrice en suivant un trajet parallèle au trajet réel.

Tout endroit où un ordinateur peut être allumé et connecté au Réseau est une extension du Réseau dans cet univers. Le Réseau est, jusqu'à preuve du contraire, potentiellement infini. Si vous pouvez connecter un ordinateur à cette maille de communication, vous créerez auto-



Cyberconsole Kirama LPD-12
Vitesse:+3
Mémoire: 20 UM
capacité cellulaire
8025 Eb

matiquement une nouvelle section du Réseau autour de lui. Ainsi de nouvelles zones apparaissent en permanence au fur et à mesure que de nouveaux ordinateurs se connectent au Réseau.

En théorie, vous pourriez placer une connexion radio vers le Réseau dans une sonde spatiale longue distance et étendre le Réseau à l'espace profond. Mais il faudrait un temps très long pour atteindre cette portion du Réseau et cela prendrait une éternité pour faire des choses. Ihara et Grubb disent qu'en théorie une intelligence extra-terrestre puissante et connaissant bien la technologie informatique de la Terre pourrait se connecter au Réseau à des distances inter stellaires. Elle ne pourrait probablement pas faire grand chose. La meilleure solution serait d'émettre un faisceau de connexion vers un satellite orbital, de descendre une copie d'une Intelligence Artificielle extraterrestre dans le Réseau par cette voie, puis de se déplacer librement dans la Matrice.

Certains Netrunners annoncent que cela s'est déjà produit.

Iles du Réseau

Personnalités, Endroits et Eléments de la Matrice

Régions

Les Régions (aussi surnommées royaumes) sont de grandes zones du réseau mondial (comme *Atlantis* dans le sud du bassin afro/atlantique). Elles sont référencées par leur **nom**. Une Région est une zone floue aux limites changeantes. De nouvelles régions apparaissent continuellement et les frontières changent constamment lorsque la réalité potentielle du Réseau varie. Ce n'est pas véritablement un *endroit*, juste une définition vague d'une zone sur laquelle certains groupes ou gouvernements exercent le plus de contrôle.

Les Régions incluent:

Atlantis: ce royaume régional est le second en superficie, s'étendant de l'Amérique Centrale et l'Amérique du Sud jusqu'à la côte ouest de l'Afrique. La région est principalement contrôlée par la Fédération d'Amérique Centrale et ses

"Le pacifique... Des îles flottantes de lumière, recouvertes de palmiers fractaux verts. Le tout flottant sur un océan brillant et miroitant, comme quelque chose issue d'un rève tropical.

"Ils ont mis en place les eaux virtuelles de telle manière que tu peux voir la route descendant vers les fonds insondables, où des silhouettes colorées de poissons brillants plongent entre les mirages des récifs de coraux, poursuivis par d'intelligents dauphins programmés moitiés I.A. moitié illusion."

-Rache Bartmoss. Guide du routard du Net. 2019

corporations alliées. Les principales grilles de villes sont Mexico, Panama City, Bogota, La Havane, Rio de Janeiro, Buenos Aires, Dakar et Ascension. Atlantis est une région où la justice est peu regardante. Le marché noir y marche bien surtout du côté de Panama City.

Rustbelt: cette région couvre les Etats-Unis du Centre et de l'Est. Les principales grilles de villes sont New York/BosWash Megaplex, Chicago-Grands Lacs, Atlanta-City Core, La Nouvelle Orléans et Saint Louis. La région est une dictature presque absolue contrôlée par la troïka Netwatch (l'organisation mondiale de sécurité du Réseau), le Gouvernement Provisoire des Etats-Unis (GPEU) et le Consortium Euro-Marché. Les systèmes sont extrêmement surveillés et le crime informatique est traité avec une férocité draconienne.

Olympia: La Région Olympia couvre les Etats-Unis de l'Ouest et du Sud-Ouest. Globalement, elle est le domaine de Netwatch et du Gouvernement Provisoire des Etats-Unis. Les différentes grilles de villes sont généralement contrôlées au niveau local par les Corporations les plus influentes de l'endroit. Denver (Orbital Air), Salt Lake (Militech), Dallas/Houston Megaplex (WorldSat), Albuquerque (Militech). La plupart du trafic dans ces régions concerne les corporations mais aussi des messageries et des réseaux de service connus.

Pacifica: C'est la plus grande des régions. Elle s'étend à partir de la côte ouest de l'Amérique du Nord sur presque tout le bassin pacifique. Comme Olympia, elle est régie par Netwatch et le GPEU jusqu'au bassin d'Hawaï. A partir de là, il y a 4 intervenants : Netwatch, GPEU, Arasaka Ltd et la Fédération de Coprospérité de l'Extrême-Asie. Aux Etats-Unis, la plupart des grilles de villes sont contrôlées par la Corpo la plus puissante de la cité: Night City (Arasaka), San Francisco (EBM), Los Angeles (Petrochem), Seattle (Arasaka). Dans ces villes, le contrôle est assez souple. Dans le bassin pacifique, le contrôle augmente au fur et à mesure que Arasaka resserre l'étau.

TokyoChiba: C'est une très petite région couvrant l'archipel nippon, spécifiquement Tokyo, Osaka et Yokohama. Chiba est le centre des opérations pour un certain nombre de zaïbatsus puissantes : Mitzubishi-Dai, Matsushima-Kiroshiu et bien sûr Arasaka. Néanmoins, vue l'intensité des luttes inter zaïbatsus, aucune Megacorpo ne détient le contrôle, laissant le champ libre pour les casses informatiques et l'espionnage corporatif.

Afrikani: ce royaume régional s'étend de la limite africaine d'Atlantis jusqu'au Moyen Orient et Madagascar. Les principales grilles de ville sont Addis Abeba, Zanzibar, Le Caire, Alger, Nairobi, Mozambique et Alexandrie. A l'exception de Nairobi et du Caire (sous le contrôle ferme d'Orbital Air), le reste de l'Afrikani est une zone dévastée et chaotique aux systèmes antiques, aux alliances changeantes et aux nombreux fanatiques. La plus grande prudence y est recommandée.

EuroThéâtre: le plus puissant des royaumes régionaux, l'Eurothéâtre est contrôlé par les Eurocorpos. Les principales grilles de villes sont Londres, Paris, Berlin, Francfort, Munich, Zurich, Amsterdam, Rome, Madrid et Stockholm. Les trois plus importantes Eurocorpos de chaque ville collaborent avec Netwatch pour maintenir la sécurité. Le Réseau de l'Eurothéâtre est dominé par le trafic corporatif. Il y a peu de systèmes privés et la plupart des Netrunners indépendants sont connus et fichés par Netwatch. L'EuroThéâtre est un bon terrain pour les transactions commerciales, les banques, les réseauconférences et autres transactions légales. C'est un très, très mauvais endroit pour commettre un crime informatique.

Sovspace: cette région couvre les frontières de la défunte Union Soviétique en s'étendant en Europe de l'Est. Les principales grilles de ville sont Moscou, Léningrad, Budapest, Vienne et Prague. L'URSS exerce un contrôle global sur cette région, le contrôle passant peu à peu à Netwatch et à la Communauté Economique Européenne au niveau de la Pologne. Les systèmes utilisés en Sovspace sont assez primitifs, lents et équipés de programmes mortels plutôt que de défenses sophistiquées. Les NetRunners de l'Europe de l'Est vont des simples pirates jusqu'aux cow-boys les plus audacieux de la Matrice (ces gars n'ont rien à perdre). Toute la région est vouée à l'espionnage, au commerce d'informations et aux luttes de petits groupes politiques cherchant à gagner un avantage économique. C'est un bon endroit où vendre de l'information si ça ne vous dérange pas d'être payé en monnaies faibles.

Orbiteville: la plus importante région potentielle couvrant la Terre et le Proche Espace Terrestre, Orbiteville est l'endroit idéal pour rencontrer des gens, récolter des rumeurs et prendre du bon temps. La sécurité est lâche, voire inexistante. Orbi-

teville est principalement contrôlée par les Orbicorpos et l'ASE (Agence Spatiale Européenne) qui a sa propre version de Netwatch. Il n'y a pas beaucoup de trafic avec le sol, le temps de transfert des communications (2 à 3 secondes) rendant les échanges difficiles. Le trafic local est très actif, chaque habitat ou colonie de l'espace étant connecté en permanence en un flux constant de bavardages. Les transactions sont généralement de bas niveau: échange de matériaux bruts, médicaments, air, nourriture, eau et ragots.

Liaisons Longue Distance

Les liaisons longue distance (LLD) permettent un transfert instantané entre villes. La Internet Communications Corporation s'occupe de la maintenance de la plupart des liaisons longue distance à travers le monde. Cela fait partie de ses services longue distance. Mais de nombreuses corpos possèdent des liaisons longue distance privée reliant uniquement leurs bureaux.
L'utilisation d'une liaison longue distance nécessite un mot de passe (qui est normalement le code d'accès au Réseau du Netrunner). Néanmoins avec des programmes appropriés, on peut convaincre un Internet que *cet* appel est un appel local ou que cet appel n'a jamais était fait.

L'Espace Sauvage

Les déplacements entre les liaisons longue distance se font quasiment toujours par des connexions haut/bas. La plus grande partie de l'espace physique est "sautée" et il y a de nombreux territoires inconnus. En fait, l'activation d'un ordinateur quelconque peut créer des zones indépendantes non directement reliées au Réseau. Le territoire situé entre des points physiques du Réseau (par exemple entre San Francisco et Night City) est appelé *Espace Sauvage*. La théorie de l'Espace Sauvage a pour origine les travaux de J.A. Grubb en 2004. J.A Grubb était un concepteur de jeux vidéo et un hacker occasionnel qui le décrit comme une vaste zone de réalité potentielle, dormante, qui peut devenir réalité lorsqu'un ordinateur se connecte au Réseau. Sans les connexions haut/bas, cette région resterait isolée du trafic principal de la Matrice et ne serait accessible que par ceux qui voudraient y trouver l'aventure.

Les légendes des Netrunners disent que quelque chose vit probablement dans l'Espace Sauvage: des IA dissidentes, des intelligences extra-terrestres, des choses ayant leurs propres grilles de villes qui n'apparaissent que lorsque ces forces ouvrent une connexion haut/bas vers la Matrice principale. Cette zone est comparable à une île lointaine des Mers du Sud qui reste inconnue jusqu'à ce qu'un de ses bateaux soit envoyé vers la civilisation. Si les autochtones savent pénétrer une civilisation tout en cachant leur véritable nature, ils ne seront probablement pas découverts avant des siècles.

Netwatch

Netwatch est une organisation policière qui patrouille le Réseau à la recherche d'activités illégales. Des gouvernements, des corporations et d'autres groupes importants fournissent de l'argent, des équipements et leurs meilleurs Netrunners à Netwatch. Les NetCops sont équipés de logiciels très performants et se déplacent librement dans la Matrice, patrouillant un secteur spécifique pouvant être une ville, une Région ou même un continent.
Les NetCops (Loups, Belettes, Glaceurs) sont équipés de programmes de surveillance très puissants, ainsi que de programmes de "gel" qui peuvent mettre une cyberconsole en boucle paralysant ainsi le NetRunner. Il est alors incapable de se déconnecter tant qu'il n'a pas été relâché. Bien que l'arrestation et l'emprisonnement soient le but des Netcops, ils sont connus pour avoir utilisé des programmes noirs afin de tuer ou mutiler leurs opposants.

Messageries

Une Messagerie est une forteresse de données amicale où les Runners peuvent se rencontrer pour échanger des informations, discuter, copier des logiciels, etc. Une Messagerie est généralement cachée et fortement protégée. Un mot de passe ou un cryptage très complexe est nécessaire pour y pénétrer. Une fois à l'intérieur, les utilisateurs disposent d'un certain nombre de salles ou de clubs remplissant diverses fonctions. Leur représentation tourne généralement autour d'un thème de la réalité virtuelle. Par exemple, la Messagerie *Hunt Club* de Denver est une construction élaborée de la réalité virtuelle d'un vieux manoir anglais avec ses serviteurs, sa salle de dessin et son terrain de croquet.

"La création de Netwatch a fait l'objet d'un accord unilatéral dans le traité des Nations Unies. Son pouvoir lui permet de protéger et servir les habitants respectueux de la loi du Réseau Mondial des Communications..."

-L'histoire de Netwatch Une production DMS

"Netwatch. Un groupe de chieurs avec des cyberconsoles qui aiment emmerder le monde. On s'amuse à diriger les Glaceurs vers des zones désertes de la Matrice pour les éclater. Et pas que pour le fun..."

-Rache Bartmoss

Ma première console était une ancienne Hitachi-Radio Shack. Elle avait ce clavier avec un moniteur à écran gris, et elle était moins rapide qu'un député votant un nouvel impôt. Je l'ai tout de suite utilisée pour pénétrer dans le fichier des commandes de Zetatech pour qu'ils m'envoient une Parraline 5750A toute neuve. Cette console avait tout: vitesse, puissance, mémoire. J'étais amoureux...

Mais j'ai quand même gardé cette vieille Hitachi RS95 au cas où. On ne sait jamais."

-Spider Murphy

Le matériel

Interfaces

L'esprit humain ne pas plus comprendre un flux de données qu'il ne peut voir un électron. Il a besoin d'un moyen pour transformer les données qui arrivent en quelque chose de compréhensible. C'est pourquoi les Netrunners utilisent un programme d'interface, une version très améliorée des systèmes de "réalité virtuelle" des années 90, les interprètent pour eux. L'interface intercepte les données arrivant par la cyberconsole et les traduit en quelque chose de compréhensible - puis elle dirige les données transformées vers les yeux et les oreilles du Netrunner. Le monde perçu à travers l'interface est réel car il est directement branché sur les sens du Runner.

Alors pourquoi s'embêter à créer des interfaces? Pourquoi ne pas utiliser juste un clavier comme tout le monde? En partie pour le fun. Mais, en plus, une interface réaliste et dangereuse donne une nouvelle acuité au Netrunner. Elle le rend plus alerte, plus impliqué et intéressé par son environnement. Après tout qu'est-ce qui vous ferait réagir le plus rapidement: le mot *démon* apparaissant dans les airs devant vous, ou un monstre vivant de cinq tonnes, crachant du feu et faisant claquer un fouet enflammé au-dessus de votre tête?

La deuxième génération

Les premières interfaces relevaient du travail d'artiste. Des millions d'heures de programmation étaient destinées chaque année à élaborer des réalités précises et intéressantes pour le Réseau. Des programmes sophistiqués faisant appel à l'intelligence artificielle et des générateurs aléatoires de scénarios étaient utilisés. La bande passante de ces programmes d'interface était très étroite. Ils ne pouvaient transporter guère plus d'informations qu'un ancien modem d'ordinateur des années 1990. En plus d'être limitées en capacité, ces premières interfaces étaient incapables de donner au Netrunner une idée de sa position dans le monde réel au-delà de l'écran de l'ordinateur.

Puis en 2014, les magiciens du Réseau réussirent une percée majeure: les algorithmes de transformation de Ihara-Grubb. Les transformations de I-G permettent à une cyberconsole d'extrapoler les voies du Réseau à partir de leurs coordonnées dans "l'Espace Réel", puis de générer un modèle graphique qui peut être intégré par un programme d'interface. Les résultats peuvent être utilisés comme une aide antirationnelle dans le Réseau et donnent une notion de l'espace et du temps qui était impossible à obtenir avec les versions précédentes.

Icônes

Une des autres améliorations dues aux transformations I-G est qu'elles vous permettent de traduire le signal de votre cyberconsole en une représentation visuelle dans la Matrice. Cette représentation de vous-même est connue comme étant votre **Icône**.

La plupart des entités dans la Matrice ont une sorte d'icône. Même si aucune n'est spécifiée, les formules I-G créeront une forme polygonale les représentant. Votre Icône est votre symbole personnel. C'est avec elle que les autres Runners parleront et auront des relations lorsqu'ils vous rencontreront dans la Matrice. Votre Icône peut ressembler à tout ce que vous voulez: à un technoguerrier en armure, à une créature fantastique, à une forme ou un logo bizarre ou encore à vous-même. Vous pouvez changer votre icône chaque fois que vous pénétrez dans la Matrice. Vous pouvez même déguiser votre icône en utilisant des programmes spéciaux de furtivité et d'esquive. Choisir votre icône sera une de vos premières activités lorsque vous déciderez de vous connecter. Faites en sorte qu'elle porte votre marque personnelle sur toute sa surface.

Les prises de connexion

Bon, de quoi avez-vous besoin pour parcourir le Réseau en plus d'un cerveau froid et d'une interface chaude ? La connexion sur le vaste méta-univers du Réseau nécessite deux importants composants matériels supplémentaires.

Le premier est un jeu de prises neurales ou d'interfaces. Les prises d'interface sont simplement des prises en plastique incrustées dans les poignets, les tempes ou la base du cou du NetRunner (voir leur description dans *Mettre du Cyber dans le Punk*, p 71-72). Elles servent à se connecter à un cybermodem par des câbles.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser des prises. Vous avez alors juste besoin d'un jeu de **trodes** (p 124). Ce sont des électrodes auto-adhésives qui captent les influx nerveux via l'inductance de la peau. Elles sont plus lentes et répondent moins bien (-2 au REF tant que vous êtes dans la Matrice), mais elles sont moins chères et n'occasionnent pas de perte d'humanité.

L'autre élément dont vous avez besoin est une **cyberconsole**.